

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于宅族的情报生活志!
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
2013
06 Jun. 月号
总第五十六期
风待月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
冥月原創個人音樂專輯『Auxo』
4GB DVD光盘
『写真女友』OST
東方魔弾斬 -春風-
『言の葉の庭』予告篇
[PSP]Fate / Extra CCC
[PSP]フォトカノ(写真女友)
NICO动画月月报5月号视频
杏奈ちゃん☆にお願いっ!!
TH14『东方辉针城』体验版
TH13.5『东方心绮楼』正式版
柏大辅专辑[Program Music I]
『魁拔2』片尾『镜心之歌』MV
【逆光·风花】动漫演唱会宣传视频
幻想乡的死神与撑船者
小野塚小町一次设定考察
不朽的“仰角帝”，不灭的“白胖魂”
日本三大美腿画师之首的山内则康
时髦恋爱游戏与新番动画的联动特辑
『写真女友』与单反君的纯爱理论
献给广大妹控的梦物语
森崎亮人×紫社的新作『ハピメア』
论奈须蘑菇的本气和RPG的造化
『Fate/Extra CCC』浅赏
动画世界观全面解析，新作上映情报公开
天地勇士与“魁拔”的传奇
15岁的高中生与27岁熟女的不伦之恋 梅雨季节的文艺回归
新海诚新作『言叶之庭』速报
2 精美海报
中国原创同人海报x2
『翠星之加尔刚蒂亚』海报x1
『某科学的超电磁炮』海报x1
3 白井黑子全身纸模
1 东方妖妖梦
西行寺幽幽子
高质量竹骨金属轴纸折扇



当兵器遇上萌属性，会诞生出一个
今夏第二弹火速杀到！
萌兵装备
特刊
VOL.02
2013 SUMMER
二次元狂热荣誉出品
128P全彩铜版纸+1DVD+赠品
光盘定价49.8元
国内第一本拟人美少女军事图片情报志
第一期好评热卖
献给喜爱军事，也热爱动漫的你！
2013年6月下旬上市
封面作者：魔法海兵四骑（出自『装甲物语』）
从雨林到戈壁，从越共到塔利班
——美军现役狙击步枪巡礼
40年不变的英伦范儿
——“戏说”军装之二战·马岛战争英军篇
船形帽下，谁是最帅的坦克兵？
——封面绘联动企画·二战德军装甲兵制服详解
东瀛陆上雄狮，究竟战力几何？
——从4代主战坦克看陆上自卫队装甲部队的变迁
踢球没你好，航母比你屌！
——31周年之际，海陆空三栖全方位回顾马岛战争
假如女子高中生会开机动战士，她们的选择会是？
——当『少女与战车』遇上机动战士高达·大洗女子学园篇
每年的这一天，苏联人都会回想起曾经一度被纳粹所支配的恐怖……
——进击的“红胡子”！巴巴罗萨计划72周年特别纪念专题
赠品
『军火女王』高质量纯棉精细绣花
海豹九队战术帽
NAVY SEAL

二次元狂热

2013 年 06 月号 / 总第 56 期




本期封面作者：亚音
本期封底作者：witchonly

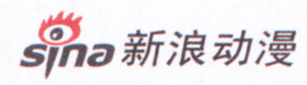
二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行主编：如月千华
编辑：白石、东方神奈控
美术编辑：ASKI、orangec、迷梦
校对志愿者：稗田阿吃
发行总监：美子

发行热线：(010)64484866
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
通信地址：北京市 100086 信箱 82 分箱
（收件人：邮购部）邮编：100086
出版日期：每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价：25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



首席网络合作媒体


合作同人社团








光盘目录

Contents 2013.06

河蟹子の相谈室

◀图 KD

因为各种原因，这个月真的好忙好忙，河蟹子已经快超出五月病的境界了（意义不明）。当然，除了河蟹子，编辑部的大家也都忙出翔的感觉。小黑表示没时间打牌了，白石少年哭诉没时间看Q娃剧场版（第N遍）了，千华也感叹没时间打游戏－皿－……当然，在看到许多高三党在备战时还抽空写回函之后，上述众人都闭嘴了。嘛，嘴上抱怨但活儿还是要干的……

要说这两个月比较让人在意的事，还是关于最近几期的天朝制造栏目。在准备这栏目之前还担心是不是会被大家无视掉，但是结果却很让人欣慰。最近两个月的回函里有很多提到该栏目介绍的作品，当然，有支持有反对，也有吐槽有表扬。不管怎么说，河蟹子认为这是件好事。也请今后大家继续对这一栏目发表自己的意见。





57期封面作者：Domotolain，出自『不用很麻烦很累就可以岭上开花』（绯色永恒）
57期封底作者：ACE，出自『影子战线II』（洗熊公社）

[官方网店购书满一百就有机会白拿抱枕套！]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？每月登录我们的官方网店 http://xamysd.taobao.com 购书每单满100就有机会参加抽奖，得到由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身2WT高质量精美原创图案抱枕套！品种有限，每月送完为止！

[本期开奖时间]



由霹雳白石抽到的本期中奖读者是广东湛江吴川的李嘉杰同学！请这位同学看到本期内容后联系我们的邮箱，并加入官方QQ群（群号：234680289）来报道，以便我们确认后发出奖品（『Infinite Stratos』的夏洛特手办）。

下一期奖品是『花开物语』中的松前绪花手办。同样是只要发回函（实体信件和电子回函皆可）就有参与机会，各位妹控不要错过了，欢迎大家积极参与～（奖品依旧由E2046提供）

[征集更新志愿者，大家一起来当编辑！]

二次元狂热的IOS以及安卓客户端是一款完全免费下载和使用的APP，在此向广大读者更新APP文章和图片的更新志愿者，只需每天花一点时间用电脑登陆后台转载更新若干条文章或图片，就可以免费获得编辑部寄出的书或者礼物哟～当然也欢迎能自己写评论、小说和翻译日站资讯的志愿者，会得到更多的回报～有兴趣的请将自己的联系方法比如QQ号码等发到 jediliao@gmail.com

[寄语选登]

竹下文子 性别：女 湖北武汉

说到四月番，我最最关注的就是炮姐了。想当年我初见炮姐时才刚上初中，现在都快上大学了。时光荏苒，炮姐永远是14岁，而我已经老了……但当我再看到炮姐时，当年的激情与感动又涌上了心头。是的，不论时光如何流逝，炮姐永远都是我的姐姐大人。

……

最后，希望我自己能上一本线，也祝2DM越办越好！

：经这么一说，河蟹子才反应过来，"小黄书"的TV动画已经是08年的事了，果然是5、6年时间啊。当时还记得河蟹子是因为看了后来的炮姐才回头去把一度弃番的小黄书给捡起来了呢……这位同学的感概本来让河蟹子有点小感动，可看到最后才发现原来是个黑子同学，感动打半折啦！嗯，同学拿到本期的时候高考应该已经结束了吧，我们也就不再祝考试顺利了，大家玩得开心吧！

樱姬の羽 性别：女 吉林长春

高三开始努力（地玩）了很久后，得到了学校的推荐名额，折腾差不多五个月终于在3月29日收到了录取通知书w。接下来就是坐等交钱然后八月份申请签证，如果没打起来的话就能去早稻田了（咦为什么才说学校名字）！

在此感谢2DM，感谢5000万战斗力的河蟹子，感谢歹地和马咪，感谢我的好基友们和我的小P小V三公主陪伴我的这些年，我实现了（大概）人生最大理想之一，从此不用高考不用做题可以一直混到九月（拖走）秋叶原在向我招手！我来了！

：这游刃有余的赢家气势……真有两把刷子！还好本期上市后大家都已经脱离苦海，不然同学可能会被诅咒成幸运E。嗯，玩笑说完，还是祝贺同学美梦成真～

Conquistadore 性别：男 四川成都

啊啊～我似乎成了五月病的严重患者了，最近除了炮姐什么动画都不想看，连巨人这种燃番都让我@提不起劲。而且巴不得什么时候来一场世界大战，当世界人民都陷于水火之中时，就让我来驱逐一切黑暗吧！啊哈哈哈哈哈！（在下可不是什么战争狂人啊）——看吧，这就是中二病和五月病的综合症。看来也只有东方的新作能够让我提起精神来了，TH14里PAD终于又一度成为了自机了，我好兴奋！我好兴奋啊！（请自行脑补某个GIF）——结果最终还是要万恶的SAT，@提不起劲……

：同为五月病患者，河蟹子本想说可以握个手，但一看这位还是带了中二属性就觉得还是绕道行之，毕竟这两种症状合起来可就不用干活了……顺便，河蟹子这也才知道东方新作竟然还有治疗疑难杂症的效果呢，

不过本期时间来不及了，下期一起试一个疗程吧。

Sanya 性别：男 广西柳州

现在每个月要买本2DM已经成必然事件了呢，尽管每期都不一定看完，但一定会去买呢。2DM已经成为我生活中的一部分了吗？感觉还不懒呢！还有关于上个月的增刊，『萌氏防务』真的很不错呢，送的水壶也是超级棒的。可惜没有强袭魔女的专题啊！难道强袭魔女这么没人气了吗？还有野上武志和岛田文金的介绍太短了。希望能在正刊里看到岛田文金的画师专题！作为当代有名的军宅萌系画师怎么能没专题呢！

：感谢这位同学对『萌氏防务』的支持~这本刊的定位是拟人美少女军事情报志，借由二次元萌娘的力量为大家普及一些军事知识，动画的绘师的内容自然每期都会有但暂时不会使用太大篇幅。至于强袭魔女的大专题在『二次元画刊』的16期上曾经有做过哦，不妨找来看看。另外『萌氏防务』的第二期也会在近期上市，欢迎继续支持！

柯乐冰 性别：女 江苏常州

还有近五十天即将到来的，大人们谓之“解放”的时刻，在我看来倒是十分可怕的。因为要踏入“社会”了。不要啊——我感觉就是这样地叫着然后被人推下无底深渊，幸好……“有二次元这只手轻轻地托了我一下”……你以为我会这么说是吧？是吧？哈哈哈，我还真……想这么说。

虽然我也想动之以情晓之以理地讲述二次元给我带来的快乐梦想和激情，但我也很想讲述二次元给我带来的烦恼。我是一个有妹子的人（不要用奇怪的眼神看着我），我和我妹子在二次元的道路上互相扶持一同探索（就是这样），我倾向研究基佬的秘密，她探索百合的精髓。额，这不是重点，重点是我身为老大有“长大了要养家糊口”的觉悟，这孩子则轻视现实，从一个宅人走向废人（恨恨地），顺带句『二次元狂热』是用她的零花钱由我代购的，于是我时常忿忿地指着『狂热』对她说，“不就不能像这些作者一样宅出深度宅出水平吗？”我的妹子就是这样，不知道现在按市场价还能卖多少钱。（叹气）

：好吧，同学，请用三句话告诉我你的中心思想是神马……我猜猜看，你是来晒妹的，还是来晒妹的，还是来晒妹的？哎，可是性别不对耶……

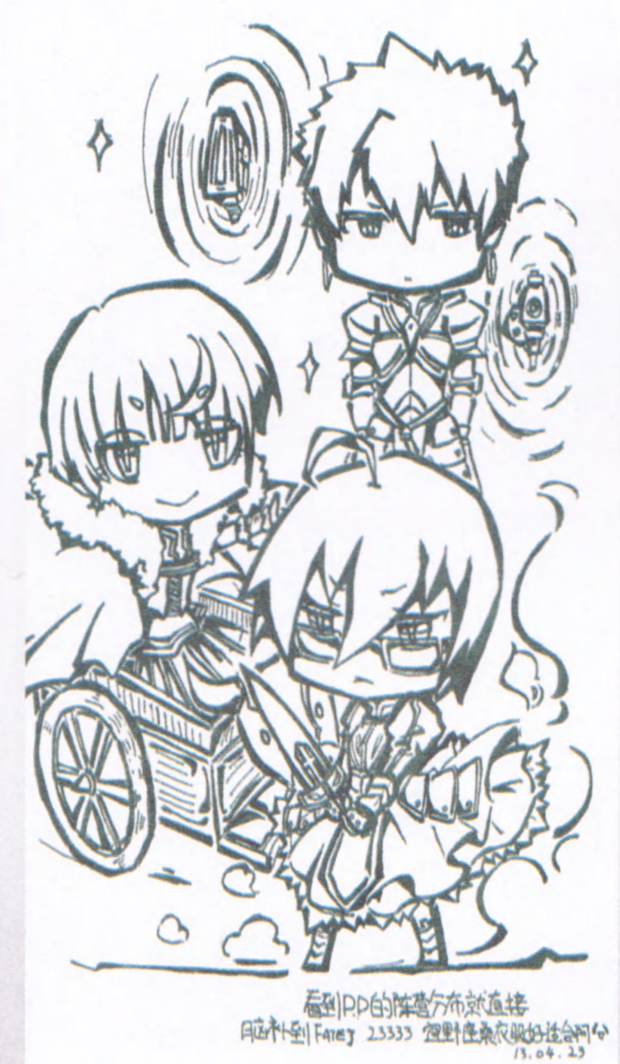
鱼骨头 性别：女 上海

由于第一次买本刊也不太熟悉…河蟹子……是主编？

：郑重宣布！本刊老大触手JEDI与河蟹子木有半毛钱关系，大家千万不要误会！！ QAQ







by 戳死猪耳朵



早苗纸膜 by 凌叶

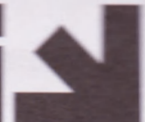


by 桔子君

Real Onion News in 3D World

蛋疼囧新闻

文 / 东方神奈控 责 / Jedi



新海诚新作国内首播！



作品简介

「言叶之庭」是新海诚继「云之彼端，约定的地方」、「秒速5厘米」、「追逐繁星的孩子」之后打造的最新力作！描绘的是以成为鞋匠为目标的高中生孝雄，与神秘的成年女性之间的恋爱物语。在雨天的早餐，翘课去了日本庭院的孝雄，于似乎和自己一样翘班的女性相遇了。孝雄被这个似乎有着什么心结的女性渐渐吸引……

预告片



影片主创

【配音】秋月孝雄：入野自由 / 雪野百香里：花泽香奈
【原著・编剧・导演】新海诚
【作画导演・角色设计】土屋坚一
【美术导演】泷口比吕志
【音乐】KASHIWA Daisuke
【片尾曲】《Rain》作词・作曲：大江千里
编曲：皆川真人 / 多田彰文
【演唱】秦基弘（c）1988 by Sony Music Artists Inc.
【制作】CoMix Wave Films
【出品・著作】新海Creative, CoMix Wave Films

『言叶之庭』同步登陆乐视网

新海诚的最新剧场版动画『言叶之庭』的上映日是5月31日，而在这一天，乐视网动漫频道经版权方正式授权，在线播出了这部关注度极高的作品。乐视动漫的本次在线同步放送应版权方的要求，在日本院线上映期间采取了付费点播观看的形式，付费用户可以点播本片。在6月21日日本院线下线后，乐视网的高清在线视频也会调整为免费播出。同时，乐视动漫还推出了有奖观看活动，奖品为上百件新海诚系列作品的原版周边，包括影片 DVD、印象 CD、FAN BOOK 书籍、画集、小说、文件夹、明信片等。参与付费点播的用户，就可以获得抽奖机会。



近两年来国内视频网站在日本动画新番的引进上相当给力，『言叶之庭』的引进开创了国内网站对日本最新剧场版动画的同步引进的先河。以往的国内观众要等待数月甚至上年的时间才能观赏到日本的剧场版动画，这一次尝试，应该能够为国内观众带来新的福音。

吃掉也许会掉 SAN 值 这是奈亚子爱情的体现？

秋叶原的女仆咖啡屋代表品牌"キュアメイドカフェ（治愈女仆咖啡屋）"在5月17日至6月2日举办了『這いよれ！ニャル子さんW（潜行吧奈亚子W）』主题的期间限定活动。在活动期里包括店铺装饰在内都换成了"潜行吧奈亚子W"的主题，比如以角色特点为标志的饮料（？），象征着邪神的炒面和写着作品中名台词的蛋糕。据说如果到场时拿着作品 OP 或是 ED 的 CD 的话，还会有特别的菜单招待和礼物赠送。

顺便说一句的是，这家咖啡屋在这个活动之前所举办的是『STEINS;GATE 線形拘束のフェノグラム（命运石之门 线形拘束的树状图）』的主题活动，身为秋叶原的象征，与时俱进才是赚钱的根本啊。







宫崎骏回归最新作　庵野秀明来献声

宫崎骏时隔5年的回归之作『風立ちぬ（起风了）』公布了最新消息，男主角堀越二郎的配音由『新世纪福音战士』系列的监督庵野秀明来担任。庵野秀明此前曾在 TV 动画『阿倍野桥魔法商店街』中客串过声优，这是首次担任主演。

宫崎骏表示主角的声优担任必须要满足"说话快、言语利落、威风严肃"这三个条件，于是制作人铃木敏夫就建议邀请庵野秀明，庵野秀明则一直视宫崎骏为自己的老师，得知这一消息之后自然是欣然受邀。庵野秀明在谈到录音感想时表示，"堀越二郎与我自己有着共同之处，制作电影、动画与飞机，做出的东西不同，却同样是实现梦想的工作。这超过两个小时的长篇电影，付出了很多体力和精神。最后的一幕真是十分感动。"



>>可动的田村和水树　真人 CV 粘土化

唱片公司 KING RECORDS 宣布推出人气声优歌手水树奈奈和田村由香里的可动粘土手办，两款粘土的定价均为 4900 日元，由ねんどろん担任制作协力、奸笑社制造。

这两款可动粘土都定位为歌手的巡回演唱会的周边。“粘土人水树奈奈”将在 7 月 7 日 ~ 8 月 18 日期间召开的「NANA MIZUKI LIVE CIRCUS 2013」巡回演唱会中限定贩卖，“粘土人田村由香里”则将在 6 月 22 日 ~ 23 日的「田村ゆかり LOVE ♡ LIVE 2013 *Cute'n ♡ Cute'n Heart*」中限定贩卖。

作为会场的限量贩卖品，想要入手的话还是有点难度的，不知道以后会不会公开发售。其实这并不是日本第一次将实际存在的人物粘土化了，以前就曾经推出过 F1 赛车手小林可梦伟的 Q 版粘土。





>>夏日出游的好去处　向饭能市进发吧

在今年 1 月至 3 月放送『ヤマノススメ（向山进发）』是以在月刊『コミック アース・スター』上连载的漫画所改编的泡面新番，其故事主人公葵和日向居住的地区——日本崎玉县饭能市在 5 月 3 日至 18 日举办了巡回集点的主题活动。活动在市内 6 处设置盖章处，不论顺序收集印章，在最后一个盖章的地点可以拿到纪念明信片，而不同的最终点拿到的明信片也不同。前 1000 名首先完成的参加者还可以拿到特制的纪念明信片。饭能市曾举办过“向山进发舞台探访 MAP”之类的导游活动，在幸运星带动鹫宫神社人气高涨的榜样面前，同在崎玉县的饭能市看来也是不甘落后，打算打造动漫主题观光城市了。





>>打炮少女再骗钱 剧场 OVA 齐上阵

日前，制作方在官方活动ハートフル・タンク・カーニバル上发表了『少女与战车』的剧场版和新 OVA 的制作。根据官方推特的公告，『少女与战车』FanDisc 将于今年 9 月发售，同时公布的是将要制作的新 OVA『大洗女子学园 vs 安齐奥高校』。本作 OVA 是 TV 的剧情续作，完全新作剧场版也同时决定制作。动画剧场版继续由 TV 动画导演水岛努执导，电影预计将于 2014 年公开。

『少女与战车』是由 Actas Inc 制作的原创动画。讲述的是在使用战车的武技“战车道”与花道、茶道并称为大和抚子做法的世界中，大洗学园中的众人进行战车道修行与参加全国大会的故事。



>>两米高的纸高达　美国技术宅再发神威

来自美国的纸模型神人 Taras Lesko 曾经制作过高 120CM 的纸质自由高达，不过当时他一把火将作品烧掉并决心做更大号的作品。如今他带来了新作——高 213 厘米的纸模 RX178 高达 Mk-II。这款作品用了 1250 个零部件，耗费了 720 张纸，总重量达到了 4.5 公斤。

Taras Lesko 在设计时组装了一个 MG 的高达 Mk-II，然后用模型的零件外形来设计纸部件，先用硬纸搭建骨架，然后按照设计来逐渐增加部位，最后进行细部调整。身为美国人都对高达如此充满狂热，Bandai 快发个终身荣誉奖章给这位仁兄吧。▲





■文/如月千华 ■责编/东方神奈控、jedi ■美编/迷梦

人气绘师八重樫南加盟AliceSoft
神龙、勇者与王子的欢乐剧『どらぺこ!』

INFO

游戏名：どらぺこ！～おねだりドラゴンとおっぱい勇者～
中文暂译：平胸神龙传
公司：ALICE SOFT
原画：八重樫南（ちのちもち、赤松ヒロツ）
剧本：イマーム、よーいちろー、ヨイドレ・ドラゴン
发售日：2013年6月28日



STORY

这是一个剑与魔法的幻想世界。世界上存在着美人鱼，兽人族，独角兽等多个种族，它们并没有性别之分，不过大多以女性姿态存在。拥有仅次于神灵强大力量的“灵王类”授予人类知识，协助人类筑造王国，被人类称为神的向导。

故事的舞台“龙之谷”是一个受到被称为最强灵王类的神龙之恩惠逐渐发展繁荣的国家。数年之前，王国年幼的王子エスト在继承王位的仪式途中迷路，险些丢掉了性命，多亏一位平胸少女姿态出现的神龙“クゥ”搭救才得以生还。エスト为了报答救命之恩，与クゥ约定帮她实现“神龙的悲愿”。

时光流转至现代，エスト虽然练就了一身武艺并掌握了丰富的知识，却成长成了一个不管到哪都会让人颜面无存的エロ王子，整天在城堡里与女仆们过着淫乱生活从不关心正事，对此忍无可忍的国民们发起了政变。在这绝境之中，是数年不见的神龙クゥ将他救出城堡，从此，エスト便开始了与クゥ一起的下岗王子生活……

CHARATER

妄自尊大的平胸神龙
クゥ

在エスト幼年误入“龙之圣地”时与他定下了“互相所有”契约的少女，根据约定，她非常守信地在エスト陷入困境的时候前来解救。虽然外表看起来很年幼，但真实身份是已经生活了数十年的神龙（只不过对于寿命很长的灵王类来说还很年轻）。拥有远远凌驾于人类之上的知识和能力，性格格外妄自尊大，对待任何人都带着高人一等的态度。不过，由于拥有的知识量太过庞大，以及长时间没见过市面，她的一般常识与周围存在很大偏差，常常闹出让人忍俊不禁的笑话。从她的外形设计来看，与其说是神龙少女，倒不如说是小恶魔更为贴近。



毫无赘肉的舞娘
セキエイ

居住在宿屋“鬼怪屋”里的舞娘。长着美丽的紫水晶色的头发和褐色的皮肤，拥有对于舞者来说没有任何赘肉的完美体型。胸部看起来比平胸龙还要残念，从体型看也像是一个萝莉系角色，不过气质却有些不同。虽然平时很少表露出感情，但每当エスト发出惨叫或者遇到什么倒霉事的时候就会展现出浓厚的兴趣。

她还在崇拜四处游说着“人无H不可活”理论的伟人KENZO的高端宗教KENZO教里担任司祭一职，不过由于教义实在难以向常人启齿，所以几乎没有信徒前来见她。

Sekiei

CV：桃井恵美



身材拔群的胸部勇者
トオル

エスト的青梅竹马，曾经在同一位师父门下学习剑术。虽然她现在拥有肉感十足的“暴虐”身材和傲视群雄的胸部，但由于小时候没胸没屁股，被エスト误以为是男生，她本人也对此表示了极度愤慨。她在修行完成之后以勇者的身份踏上了周游列国的旅途，听说エスト变成了エロ王子而赶到了“龙之谷”。

她原本身穿着奥利哈刚（オリハルコン）之盔，但官方公布的立绘却只剩一身比基尼盔甲。从一张预览CG中也看到穿着盔甲的她与クゥ打斗的场面，看来就是クゥ将她“暴甲”了吧。一个平胸萝莉一个巨乳星人，估计在故事中会是一对好冤家。

Tooru

CV：鶴屋春人



开办鬼屋的没落贵族
ソース

在龙之谷下层街道经营一家宿屋的少女，不过这家宿屋名为“鬼怪屋”，外观诡异又恐怖。固有技能“幸运E”的持有者，随时随地都会遭遇各种不幸。为了从乱七八糟的事故中保护自己，她会穿着又厚又重的人偶外套在街上走动。她原本出身于一个贵族家庭，似乎整个家庭也因为她的不幸而没落，目前经营的宿屋就是用以前的大房子改造而来。

喜欢做料理，又很会照顾别人，再加上热情好客，基本上可以算是一个大好人。不过由于多少有些妄想癖，常常因此一路狂奔，也让周围困扰不已。



COMMENT

一向以超高游戏性著称的エロ游戏名家Alicesoft在近两年发售了不少作品，一直保持着良好的业绩，而对FANS们来说『兰斯QUEST』、『大帝国』等大作也足够让人满足，于是早在2010年12月，Alice曾公布的一个名为『ドラゴンと勇者と王子（仮）』的神秘标题便渐渐被大家所遗忘。今年2月份，PSP游戏『パステルチャイム3 バインドシーカー』发售之后，Alice突然把这几年前的烂坑给亮了出来：新作正式名称为『どらぺこ!』，是一个比较传统的由选择决定故事走向的普通AVG，最让人意外的是，画师竟然启用了时下因『闪乱神乐』的游戏和动画而人气高涨的八重樫南。

八重樫南虽然最初就职于エロ游戏大厂CIRCUS（当时笔名为ちのちもち），在社内混迹几年推出了『すくみず』系列和『終の館』系列等作品，也参与过很有影响力的『D.C.II』，不过一直并没有太耀眼的成绩（『D.C.II』中他负责的人物人气都不高或许是阻碍他成名的原因之一。）其后从CIRCUS退社，开始以自由插画师身份营生，并通过『くノ一見参!』、『革命のレオリア』逐渐为大众熟知。2011年，3DS动作游戏『闪乱神乐』的诞生让他实现了巨大的飞跃，萌度和肉感兼具的人物风格与游戏那暴衣+乳摇系统天衣无缝的结合让玩家大爽了一把。其后随着续作以及PSV新作和动画的推出，他作为画师的知名度也随着作品人气的攀升而水涨船高。

与『闪乱神乐』的萌+搞笑+擦边球的风格相仿，由八重樫负责的这款Alice的『どらぺこ!』仅仅是将擦边球变成了赤果果的エロ而已，他自然能够对应自如，因此画面上我们应该不用担心。（不过要知道本作在企划阶段，即八重樫还未真正意义上出名的2010年就已经请到他陆续展开原画工作，可见本作制作人よーいちろー还是很有眼光的。）

相对的，我们更需留神的还是在剧本这边……毕竟从Alice至今为止的表现来看，剧情本身并非其强项，纯AVG出现地雷的可能性还是比较大的。不过游戏发售就在眼前，体验版也已经上架，有兴趣的各位可以自己找来尝尝鲜就能知道作品是否合胃口了。▲



与妹子们共有秘密的命运共同体！

ひめごとユニオン

■文 / 如月千华 ■责编 / 东方神奈控、jedi ■美编 / 迷梦

Story

故事的舞台是现代日本，一座名为“星见町”的小镇。主人公星守才藏身为学生，一直隐藏着秘密身份：见习忍者。作为忍者一族的末裔，他曾经围绕着忍术的近代化问题，多次与父亲发生争执。为了让父亲认同自己的主张，他约定在学校毕业之前一面隐瞒身份一面完成父亲交代的任务。

或许秘密总是会吸引来更多的秘密，不知不觉间他就结识了四位各自拥有不可泄露秘密的少女。共有秘密的5人集合在刚重建的乡土史研究会，结成了共同组织“秘密同盟”。

时间是夏季。5人一同迎来的是和“低调保守秘密”相去甚远的热闹生活。他们在晴空之下来回奔走，一起经历嬉笑怒骂。即将展开的是看似稀松平常，实则独一无二的夏日物语。

INFO

游戏标题：ひめごとユニオン ~ We are in the springtime of life! ~（秘密同盟）

公司：Sevenwonder

导演：椎原旬

原画：たけやまさみ、川原誠

剧本：下原正、椎原旬、丸谷秀人、もみあげルパンR

音乐：高岡和泉、Jed Bedford、Elements Garden（OP）

发售日：2013年夏予定

Character



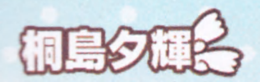
ヒメリア・ラ・トゥリオン・ヒメリエール

Himeria
身高：159
三围：B88/W56/H83
生日：6月22日

从遥远的西方国家エウレキア转学到星见学园的少女，其真实身份是货真价实的公主。她身负王家交代的课题，来到这里收集“星见町卡片”以制作报告书。

性格开朗活泼，朝气蓬勃，对人亲切，刚刚转来就很快成为了活跃气氛的专家。她对各种事物都兴致勃勃。由于以前没有接触过日本文化，现在对周围的一切都充满了好奇和兴趣，再加上身为王室不谙世事，她偶尔会因为不寻常的行动给周围添乱子。

在学习日本风俗的时候，错把时代剧当做学习资料，现在时不时会说句时代剧风的台词。



九帖聖

Kujyou Hijiri
身高：162
三围：B81/W57/H80
生日：9月3日

剑术名家九帖家的后继者，主人公的“美少年”室友。是主人公才藏在执行秘密任务时的搭档。任务中才藏负责开锁和入侵系统，而圣则专职负责当保镖。虽然平时一贯沉默寡言，但非常重情义，重视自己的同伴，很会照顾人，别人遇到困难总是会出手相助，才藏就多次被其所救。

在女孩子中间很有人气，再加上剑术出众，可以说无懈可击。不过圣身上却有个惊天的秘密——好吧我们一点也不意外，“他”其实是一个男装的美少女。



桐島夕輝

Kirishima Yuuki
身高：168
三围：B93/W58/H88
生日：11月9日

身材高挑，胸部坚挺，拥有模特一般的外表，看起来也像是位善于交际的美女学姐，可实际上是个很内向的少女。她原本是主人公才藏的青梅竹马，不过在幼年时由于父母的原因搬走了，直到最近才回到久别的星见町。

见到人就怕生，人一多就怯场，很不习惯做引人注目的事，可她却是传说中的英雄！由警察机关管理的对重犯罪新型机器人“吹雪一式”的正体并不是机器人，而是经过伪装的夕辉，这是警察内部都很少有人知道的秘密。



三芳野小春



Miyoshino Koharu
身高：147
三围：B73/W55/H75
生日：3月14日

才藏等人的学妹，星见町著名的旅馆老铺“三芳野”家的独生女。对人彬彬有礼，天真无邪，黑色长发加上黑白色调的水手服，给人一种正统派美少女的感觉。虽然身材娇小，但满足特定条件便会身不由己地发挥出鬼之怪力，其真实身份是受到鬼之诅咒的一族的后裔。

刚认识才藏的时候对他采取冷冰冰的态度，但因某个事件为契机而与他变得亲近起来。自认为是“可爱的策略家”，驱使着自幼锻炼出来的技术，对才藏积极地表现着自己的魅力。



Comment

Sevenwonder这个名称并不算有名，不过的确颇有来头。其制作阵容包括了PULLTOP黄金时期的骨干成员，监督+剧本的椎原旬，脚本师丸谷秀人，画师たけやまさみ等人，可以说拥有可靠的实力基础。2011年推出的处女作『太陽のプロミア』刚一发售就被业内著名要家奈须蘑菇大肆追捧，公司也因此猛刷了一把存在感。在2012年发售一款FANDISC并沉默一年时间之后，前不久总算放出了全新作『ひめごとユニオン』的消息。

在杂志访谈中，制作人椎原旬谈到本作的企划从前作FANDISC发售之后就开始了。当初确定了制作“有公主出场的作品”这一目标之后，经过了很长时间的反复讨论和研究，才定下现在把“公主”和“秘密”当做两大主题的方针。

相对于上一款幻想战斗系作品，本次将题材定为学园系，差别比较明显。故事中虽然融入了忍者，机器人，剑士等等乱七八糟的元素，打斗场面应该也不会少，但本质上还是一款描写轻松快乐的青春生活的作品。故事中共有秘密的五人虽说将维护彼此的秘密作为最大的目标，但实际上他们平时所做也的就是一起吃饭，一起聊天，逐渐加深感情。而椎原旬还指出，推动剧情发展的关键就是公主——ヒメリア收集卡片的活动。作中众人会协助她一起收集卡片，从而引发出各种各样的事件，由于星见町本身也藏有不少秘密，因此故事展开会别具一格。

由于发售日尚早，至截稿为止官方公布的消息还十分有限，现在连角色CV都还没有公开。要想知道Sevenwonder是否能活用这些奇怪的设定，为我们带来真正“独一无二”的夏物语，我们还需要更多等待的时间。▲

百花繚乱エリクシル

Record of Myrtus Revival

■文 / 游龙　■责编 / 如月千华、jedi　■美编 / 迷梦

名称	百花繚乱エリクシル
	中文暂译：百花缭乱 Elixir
公司	AXL
剧本	長谷川藍
原画	瀬之本久史
音乐	PELVISMUSIC inc.(BGM 製作)
发售日期	2013 年 02 月 28 日

推荐度 7.6

画面	8
剧情	7.5
音乐	8
体会	7.5
其他	7

『百花繚乱エリクシル』(百花缭乱 Elixir)是 AXL 于 2013 年 4 月 26 日发售的新作。依照 AXL 的传统，本作由曾经担当过『恋爱少女与守护之盾』剧本的长谷川蓝负责，青山由佳利雷打不动地出现在了本作的 Cast 名单中，但是松田理沙不知为何没有参与本作的配音工作。

本作的片头曲邀请到了美少女游戏界的著名歌姬 KOTOKO，片尾曲则有 Ceui、霜月遥、茶太等歌姬倾情加盟，可以说其华丽程度上超越了以往的所有作品。

本作和 AXL 的名作之一『Princess Frontier』一样都属于幻想系的世界观，公布之初，给人的感觉是“好马也吃回头草了？”。不过，实际进入游戏之后却发现，在故事题材上两者有着很大的区别。

本作故事描述的是帝国新人巡察使布鲁姆由于在实习的时候揭发了大贵族特里罗巴积蓄不正当的财产，触动了上层阶级的利益而遭到贬职，和从小一起长大的巡察护卫使安德罗梅达一起被贬到了帝国边境的米尔托斯。在那里他认识了性格不直率的代理领主玛格蕾特、神秘的杂货店店主卡特雷拉、同样从帝都贬职至此的吝啬鬼修女帕吉尔还有天真无邪的村长孙女嘉丝敏。由于米尔托斯长年没能足额缴纳税款，布鲁姆一开始以为是该地领主私吞了这部分财产。但在他调查之后才发现，此地的贫穷才是税款无法足额上缴的根本原因。一心为帝国着想的布鲁姆和安德罗梅达以及村子里的村民们一起，开始了复兴米尔托斯的工作。

男主角布鲁姆可以算是本作的一大看点。单就形象上来说，他是 AXL 历史上第一个戴眼镜的男主角。加之略显童颜的脸蛋和一身黑衣，活脱脱像是跑错了片场的哈利波特。与『Princess Frontier』的男主角琉不同，布鲁姆是一个彻头彻尾的文斗系。纵观 AXL 所有的作品，如布鲁姆这般文弱的男主角也是非常少见的。但另一方面，布鲁姆却可以称得上是目前 AXL 所有作品中智商最高的男主角。自称用算盘作为武器的他，确实在处理经济问题上有自己的独到之处，而这一特点又与这部以振兴经济为主线的作品非常契合。此外，他也继承了长谷川蓝式男主角的一贯特点，行事机敏果断，颇有书生版如月修史的感觉。

虽然对于税收、商业、经济这些东西非常擅长，但是布鲁姆的性格里却也有一个很大的弱点，那就是他行事刻板、不懂人情世故、过分追求规则和条条框框的东西。正是因为这一性格特点，才会使得当其他巡察使对贵族的不端行为睁一只眼闭一只眼的时候，布鲁姆却像个愣头青似的让大贵族难堪，最后导致自己左迁。不仅如此，在共通线中，他还认为因为巡察使的规则规定巡察使不能结婚，因此巡察使不需要恋爱。这种奇怪的想法使得他一直以来都没有察觉到跟在他身边的安德罗梅达对他的



爱意，而对于游戏中其他女主角的爱情表现也常常进行奇怪的曲解。

这一性格特点其实很像时下流行的后宫作品男主角的性格特点，比较著名的例子大概就是弓弦逸鹤的轻小说作品『IS』里的男主角织斑一夏了。加之 AXL 的作品一直以来都以轻松搞笑的风格为主，这部作品给人的感觉就像是在看一部有着不同结局的男性向后宫轻小说一样。从某种程度上来说，AXL 是把握住了时下的流行动向，并在融合进自己的特色之后推出了这样一部作品。本作取消了前两作中一个女主角配一个女配角的路线分割方式，使得整个个人线部分看上去更加的精炼了。



玩家对于这部作品的反响也是相当的不错。在批评空间上，本作的评价出奇的好。从目前来看，本作的评分已经超过了之前的『恋爱少女与守护之盾』以及『Princess Frontier』，是 AXL 所有作品中得分最高的作品。

不过平心而论，从剧本上来说，笔者并不觉得这部作品比起『恋爱少女与守护之盾』和『Princess Frontier』有多少精妙之处。由于是以振兴经济为主线，本作中并没有太多惊心动魄的战斗场面。虽说与经济和商业有关，本作之中也没有出现太多商战的场景。不仅如此，本作中的敌方给人一种过于温和的感觉。比如使得布鲁姆左迁的元凶大贵族特里罗巴，与其说是他是反派不如说是丑角。在共通线中，两个人很快就冰释前嫌。在嘉丝敏线中，特里罗巴更是帮助布鲁姆击败了本线的反派。虽然 AXL 的作品一向都有好人太多、反派让人恨不起来的特点，但是让反派看着如此不像反派这大概还是第一回。整部作品看下来，无论是共通线还是个人线，都给人以一种四平八稳的感觉。虽然因为剧本长度不是很长，加之恰到好处地掺入了一些笑点，使得剧本不会让人感觉无聊，但是缺少足够的起伏也是不争的事实。

从某种程度上来说这部作品将 AXL 以往的特点发挥到了极致，这可能是 AXL 的创作人员在总结这几年的经验教训之后所给出的答案。但正是因为过于突出轻松搞笑的风格，笔者反倒觉得与以往 AXL 的作品相比，这部作品缺少了些什么。不知道这一次的成功，会对 AXL 今后的作品产生怎样的影响。▲





索尼子浴缸版

脸红心跳的沐浴时间到！

■提供/E2046 ■责编/jedi ■美编/迷梦

信息

超音速子（超级索尼子）浴缸版
售价：RMB 983.94（20 % OFF）
VIP 价：RMB 915.06（7% OFF）
存货：4
产品编号：PF6730
系列：超音速子
高度：25.00 cm
重量：2.10 kg
部件数量：8 件
比例：1/6
涂装完成品版本：
http://www.e2046.com/product/16679
GK 白膜版本：
http://www.e2046.com/product/15076



索尼子挑战耻度的诱人手办 1/6 立体化登场了！这位人气不亚于初音的虚拟偶像，除去耳机娘这一大萌属性外，最大特征就是童颜巨乳，而她的 GK 手办也有很多大打擦边球路线，引人无限遐想。

这次 Gathering 带来的索尼子浴缸版成品更是挑战性感诱惑底线，极限工口暴露度满点，带来视觉上的强烈刺激享受，绅士们快来排队领取福利吧。

本作题材是来自 Nitroplus 的御用画师「津路参汰」的插画，描述了索尼子于摄影期间，被拍摄到入浴一瞬的精彩花絮。而在镜头下就是我们看到这一造型，在镜头下，精致脸蛋，神情略显尴尬，明亮的红色大眼睛露出惊慌无助的眼神，瞪大眼睛，愣愣地看过来，愕然不知所措的表情显得十分可爱，萌度直飙。

作品造型充满美感而且效果细腻，高露出度是本作的一大卖点，有人说若隐若现的性感才是最高工口，这话小编深感赞同。赤果果仅余一条毛巾遮体，正小心翼翼地试图进入浴缸沐浴，因有些慌张而急忙捂着毛巾护住身体，可惜浴巾面积太小，大片雪白肌肤、迷人完美曲线毫无保留地展现于眼前，尤其是完全裸露的美丽腰肩背曲线，引发诱人气息，大卖杀必死。

浴缸里水泡涌起（其实是棉花，还蛮逼真的），水溅起在大腿（附在大腿上点缀用的泡泡配件），是她慌忙单脚踩进浴缸所致，另一只脚还在浴缸外，没来得及伸进去，水中漂浮了三种不同沐浴玩具：鸭子、老鼠？！（摊手～）还有青蛙。由于索尼子是单脚站立入浴姿态，所以附带支架，增加稳定性。

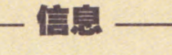
各种细节也处理表现出色，索尼子代表性标志的银色大耳机光泽精细，质感不俗。粉红色头发各种纹理也表现不错，细手纤纤，手腕手指也十分精细，修长诱人美腿，还有背面视觉让人流鼻血性感圆润的美臀！（纸巾神马的自己准备去～）最后感叹一句，不愧是人气模特，果然绝赞 nice body！

花咲くいろは HOME SWEET HOME

松前绪花







信息

松前绪花 (PVC)
产品编号：PV2983
系列：花开物语
高度：20.00 cm
重量：0.92 kg
部件数量：1 件
比例：1/8
制造商：Alter
网购地址：
http://www.e2046.com/product/16123



动画『花开物语』是P.A.WORKS十周年的纪念作品，目前已有2季TV，剧场版「花开物语 HOME SWEET HOME」据说也会在今年3月上映（不过目前貌似还没有～）。

动画女主松前绪花给人留下最大印象就是她的大嗓门和天然卷了，蓬蓬柔软的短发两边别了个小白花形发夹，显得清新可爱，萌度满满。而她充满朝气鲜明形象一直让人印象深刻。

这款1/8 PVC涂装完成品，模型全高约20cm，还原度很高，造型活泼，显得很有活力，还有甜美笑容，充分突显出绪花朝气可爱的一面，衣服褶皱以及阴影和层次感都处理出色，十分精致，整体令人满意。

信息

尘骸魔京 (PVC)
推广价：RMB 981.72
VIP 价：RMB 913.00
状况：现货发售
产品编号：PV2938
系列：尘骸魔京
高度：24.50 cm
重量：2.25 kg
部件数量：1 件
比例：1/7
制造商：Orchid Seed
网购地址：
http://www.e2046.com/product/16014

塵骸魔京

伊格尼丝 白色婚纱版

『尘骸魔京』中女主角伊古妮丝的第一种婚纱造型现在已经被炒成天价了，可见其人气，而这另一款同样是白色婚纱造型的吸引力也是十足的。整体做得非常漂亮，1/7肉感华丽婚纱设计，各种细节精细完美，让人大赞。

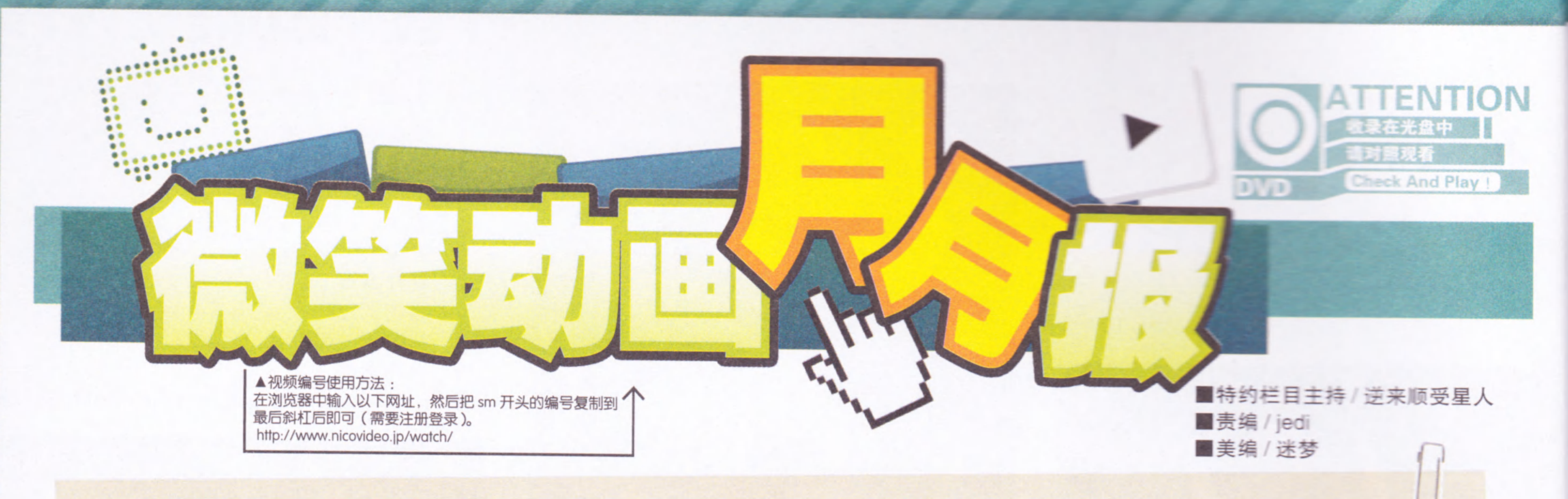
婚纱飘逸洁白，左手提起裙摆自然舒张蔓延而开，右手持剑前指，气势非凡，一头红色长发飞扬，增强气势，视觉效果十分醒目。长发飞舞弧度配合身体姿势，线条协调自然，动作展示都给人栩栩如生之感！上身束带设计中空，雪白肌肤若隐若现；裙子上繁复褶皱处理及衣服上众多扣饰复杂精细，各种神细节让人注目。至于后面可脱的种种超级福利，小编就保留给各位自己欣赏吧！▲











微笑动画月号报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / jedi
■美编 / 迷梦

当你看到这篇月报的时候，四月番应该都已经播到最精彩的地方了吧。虽说上个月的内容也是四月番，本该换点什么话题来谈谈，可最近一段时间只要打开 nico 每时榜单，上面还是被『进击的巨人』稳定地霸占着数个席位，还有其它热门番（无论热门的原因是好看还是吐槽点多）的衍伸动画不断刷着存在感，只能感叹这一季新番的强势真是超乎意料之外。

对于四月番的一些话题作，观察 nico 众的反响也是件颇有趣的事。大 Hit『进击的巨人』自是不用多言，在 nico 上公开放送的每一话都有数十万甚至上百万的播放数，由此也能想像该片在日本火爆的收视率。对于这种热门片，二次创作横行的局面自是无法避免，尤其是使用主题曲『红莲之弓矢』的 MAD 多到泛滥成灾，真是什么梗都能拿来往上套，估计这曲子都快被玩坏了。

如果说『进击的巨人』获得了事先就能预料得到的爆棚人气，那另一部原本同样期待值极高的热门作，却在播出后遭遇评价滑铁卢。『革命机 valvrave』（革命机ヴァルヴレイヴ）本应是萝卜片大户日升社（SUNRISE）集合豪华创作团队打造的重磅作品，却因为挑战忍耐度极限的糟糕脚本，沦落为观众们的吐槽靶心。尽管如此，由西川贵教和水树奈奈这对逆天组合演唱的主题曲『Preserved Roses』，却在发行首日创下了 4.5 万张的惊人销量，动画 BD 的预约量也并不算低，日升社还是如期赚上了一笔。

另一部反响颇为有趣的作品是『恶之花』（悪の華）。记得这部动画开播第一集时，观众们着实被其诡异的风格吓得不轻，并立马引来一阵恶评如潮。该片采用了一种实验性质的制作手法，即先拍摄三次元真人影像，然后将其描画成二次元动画。这样做不仅使画面充满一种异色的扭曲感，也彻底抛弃了漫画原作的“萌”系画风，自然会让很多观众难以接受。但随着动画的逐集播出和剧情的不断深入，这种特殊的渲染手法开始展现出它的魅力，张力十足的剧本因此被展现得入木三分，使该片渐渐获得更多人的认同。然而现实地讲，『恶之花』的 BD 和 DVD 真能卖得动吗？恐怕凶多吉少吧。

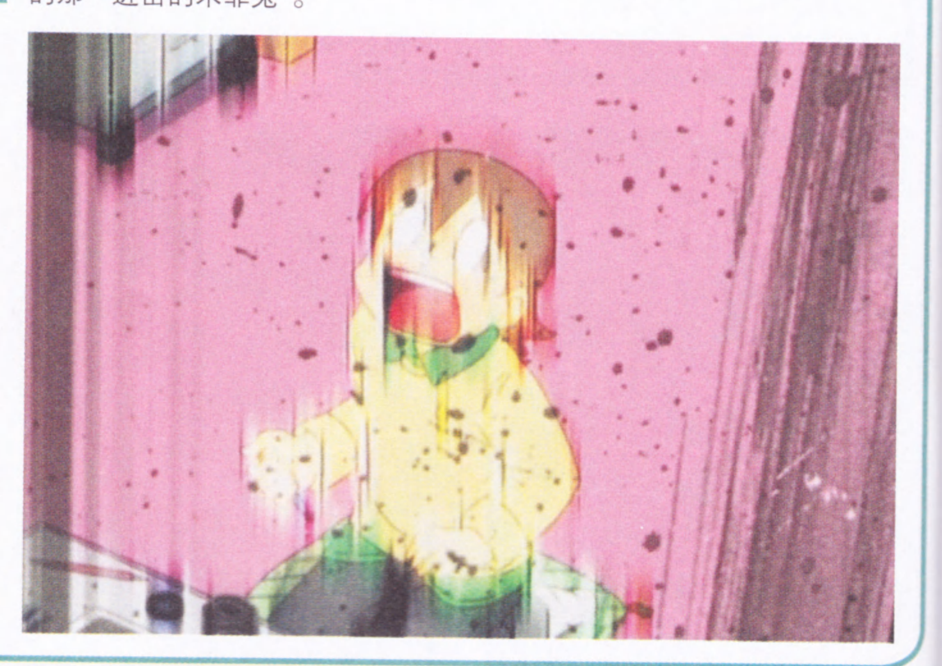
总的来说，『进击的巨人』是“叫好叫座”的赢家；『革命机 valvrave』是“叫座不叫好”的商业成功；而『恶之花』则可能成为“叫好不叫座”的典型范例。不过这里也只是通过 nico 上对于各片的反响做的大致总结，每个人对于作品的评价都各有不同，但这也能成为如今 ACG 商业环境下的某种现实缩影吧。

進撃のちゃんみお

番号：sm20760581 作者：ろべる太

本月热门投稿盘点的打头阵，还是交给『进击的巨人』吧。这是用“百搭神曲”『红莲之弓矢』制作的『日常』MAD，虽说曲子和动画在风格上风马牛不相及，但作为一部吐槽番，『日常』中可以拿来加工的各色素材可谓异常丰富，最终效果依然能达到惊人的同步率。该 MAD 的成功之处还在于它的“谜之疾走感”，结合歌曲激扬的旋律，其爽快感和中毒性都异常之强，还连带一个个迅速闪过屏幕以致来不及吐的槽点，堪称『红莲之弓矢』MAD 中的杰作。该 MAD 投稿半个月便狂刷百万再生和 5 万 Mylist 数，知名度仅次于上月介绍过的那“进击的米菲兔”。





NICO NICO

【鏡音リン】sister's noise (FULL)【とある科学の超電磁砲S】

番号：sm20766496 作者：non

作为四月新番之一，由于『某科学的超电磁炮S』是热播动画的续集，自然也是一大热门；但因为动画各方面的制作水准都中规中矩，未有突破和创新之处，所以反响基本限于前作的FANS——也包括和『only my railgun』一样由fripside提供的主题曲『sister's noise』。这里介绍的是该曲在nico上评价极高的一个Vocaloid版本，使用角色是镜音RIN的Act.1，即使因使用消音伴奏且Mix质量较低而令音质变得差强人意，也无法掩盖其极高的调教水准。不仅做到了吐字清晰、音程准确，一些细微的声音调整所塑造的人声质感和感情色彩也很到位，而且没有调过头反而变得不自然的情况出现，可以被视作Vocaloid调教的教科书式范例。



魔理沙とフランドールの弾幕ごっこ

番号：sm20668492 作者：minusT

这是本月的所有nico热门投稿中，某星人尤其要强烈推荐的一个作品。虽然曾在nico月报里多次介绍到类似的东方Project主题3D动画，但不像那些注重角色模型的养眼和萌度、以及打斗场面的疾走感和爽快度的影片，这个动画最大的特色在于对原作游戏弹幕的认真还原。在某星人看来，东方系列最美妙的地方，除了大量造型性格各异的美少女、动听而又不失热血的游戏音乐，还有那些构思巧妙、能充分展现几何图形之美的华丽弹幕。尤其是观看那些最高难度通关的高手视频，就会像看一场盛大的音乐烟花一般，令人着迷不已。

该视频还原的是『东方红魔乡』Extra关卡boss战的景象，由系列二号主角雾雨魔理沙和最终鬼畜妹芙兰朵露的一场弹幕对决。芙兰朵露在原作战斗中使用的十多张符卡的2D弹幕，都被重新以3D的形式重现，加上一些场面特效的渲染，最终效果美得令人咂舌。尤其是最后一张“495年的波纹”，在游戏中是展现剧本设定之厚重感的重要符卡，视频中的演绎着实令人乌肌不已。





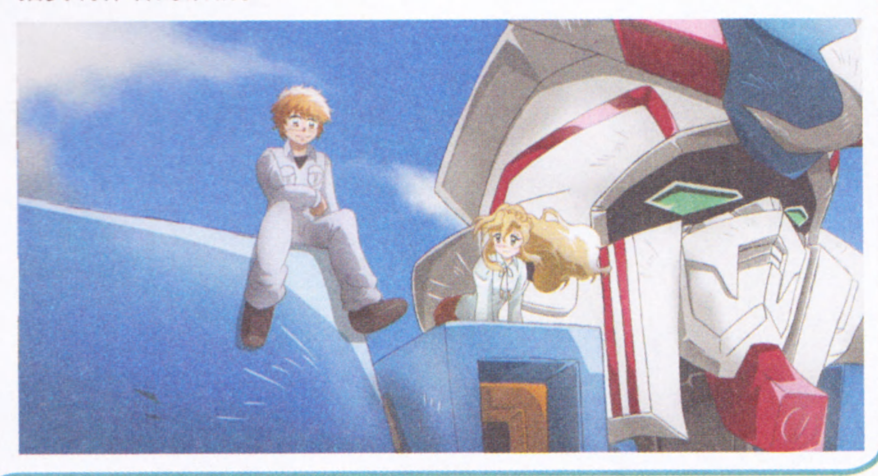




【フルカラー】機動戦士クロスボーンガンダム OP風動画【手描き】

番号：sm20827676 作者：厨房ちゃうよ

『机动战士海盗高达』(機動戦士クロスボーンガンダム)是著名的“机动战士高达”系列的正统作品之一，不过它并不是动画，而是由富野由悠季原作、长谷川裕一作画的一部漫画。如今，这位不折不扣的“真爱粉”尝试用自己的力量，让这部尘封的作品得以“动画化”，制作了这段TV动画OP风格的小短片。其完成度之高，足以刷新大家对nico上的“手绘动画”整体水准的固有印象。可能很多人初看都会觉得人物画风着实残念，但这决不是做视频的人画力有限，而是忠实还原了这部上世纪90年代中期漫画的原有风格，而不足以成为指责制作者的话柄。



这回的nico专题就到这里，于是我们下期再见(*＾x＾)ノシ



新居昭乃 Akino Arai
香港专访及演唱会实录

□记者 /loddos □责编 / 如月千华、jedi □美编 / 迷梦

3 月 24 日，为资深 otaku 所熟悉的 ACG 歌手、在国内被称为 ACG 音乐“四大才女之一”的新居昭乃首次在日本以外的亚洲地区举行现场演唱会，举办地点是香港理工大学的赛马会综艺馆。我们受到了主办方香港音乐制作公司 Sound of Faeries 的盛意邀请，不但可以亲身感受甜美独特、充满透明感的歌声，同时也在表演前夕对深受歌迷喜爱的新居本人进行了愉快的访问，分享了一些国内歌迷对新居昭乃的赞誉，也得到了新居对自己音乐创作的一些心得。



专访实录

2DM：新居小姐在巴黎等地举行过 live，这次来到香港，感觉这里在氛围上和欧洲的有什么不同吗?

新居：之前去欧洲算是第一次到海外出演，这回到香港算是第一次在亚洲的国外演出，这里离日本较近，食物的味道跟日本的比较相似，感觉更加亲切呢。

2DM：现在再度演唱多年前的作品时，心情会有所不同吗? 唱法和诠释风格会不会也有所变化呢?

新居：再唱很久之前的作品，感觉是会有所变化。以前并不太理解，但现在反而感觉这些歌曲对我越来越重要。唱法的话，也有所变化，但自己并没有特别刻意去改变，而是逐渐地变得越来越容易唱。

2DM：去年的新专辑『Blue Planet』、『Red Planet』保持了一贯清新柔和的特性，但是跟以往相比有趋向平缓的感觉，可以跟我们分享一下新专辑创作的灵感吗？

新居：是指以前的专辑更有”攻击性”吗？(笑)

2DM：意思是更加有动感一点、活泼一点。

新居：那大概是因为年纪有所变化吧(笑)。『Blue Planet』、『Red Planet』这两张专辑主要是由没有收录在专辑的单曲和演唱会新创作的曲子组成的，因为抱着想给大家一起分享的想法，所以风格上比较趋向平缓温和。

2DM：保刈 [y ì] 久明 (Hogari Hisaaki) 为新居小姐的很多歌曲担当过编曲，能跟我们介绍一下保刈久明以及你们是如何合作的吗?

新居：他本人非常温柔，但是在工作中会变得很严厉。之前两人一起工作的时候，因为大家都很认真地想创作曲子，所以经常会吵起来，最后大家做了一个约定，“就算在工作上有分歧甚至吵架，也不生对方的气”，从那时候到现在感情就很好了。

2DM：新居小姐除了写曲自唱之外，也会给其他的艺人提供作品，有打算出自己翻唱的专辑 (self cover album) 吗?

新居：自己也演唱过很多自己提供给艺人的曲子呢，但是出翻唱专辑的想法倒是还没有，既然大家有这个想法，值得考虑一下。

2DM：关于动画“魔王勇者”的 ED『Unknown Vision』，能介绍一下这首歌是如何创作出来的嘛? 久违地为动画主题曲演唱有些什么特别的感受吗?

新居：看过这漫画后，就想象自己身处在那个漫画世界里的画面，然后把这个画面以音乐的形式创作出来。

2DM：新居小姐好久没有为动漫作品作曲呢，有什么特别的感想吗?

新居：其实也没有多久啦，看过“魔王勇者”这部作品后，觉得好有趣、很喜欢，为它创作歌曲很有意义。

2DM：最近还有在创作什么歌曲或者专辑吗？



新居：现在是有在创作歌曲，但是暂时是没有出专辑的打算了，而且专辑并不是特意去创作的，而是创作积累一定的曲量之后就成为专辑了。

2DM：在内地网络上的在线调查，大家对新居小姐的歌曲前3名分别是『Voice』、『叶えて』和『炎と永遠』。这个调查结果是在意料之中还是之外呢？
（注：分别是来自『Macross plus』、『人形草紙あやつり左近』以及『罗德岛战记』的歌曲）
新居：『Voice』是世界各地的听众都表示过喜欢的曲子，算在意料之中，不过中国的听众对『叶えて』和『炎と永遠』的喜欢倒是有点意外。

2DM：新居小姐有自己心目中的BEST3跟我们分享一下吗？
新居：创作了这么多的曲子，感觉这些歌曲都像自己的孩子一样，每首都很重要，还真的不好说排名。我心中的BEST3会不停地变化，但如果说现在的前三名，就是“魔王勇者”的ED『Unknown Vision』、『Monday, Tuesday』，还有“魔王勇者”的副曲『一切へ』。

2DM：新居小姐对于在中国内地有这么多粉丝有什么看法吗？
新居：之前完全不知道在中国有这么多的粉丝呢，虽然收到了几次从中国粉丝的邮件，但是直觉上还以为就只有这几位听众了。

演唱会报告

演唱会上新居一袭淡绿刺绣外衣，点缀着桃红色的鲜花，在灯光下有如认真编织旋律的妖精。也许是风格柔和的关系，现场的音响效果非常出色，新居的声音也好像完全没有受到岁月的影响，就像在现场播放着CD一样没有任何走调，丝丝入扣，演绎声音的美妙甚至超过CD的表现，带给了观众现场“live”的独特感受。

在中途的几次MC中，新居向观众分享了这次在香港举行演唱会的感受：

之前她也到访过上海几次，但是第一次来到香港举行演唱会。在香港感觉跟东京一样充满了喧闹的感觉，而在上海则喜欢那里古色古香的街景。在筹办演唱会前夕，因为内地的歌迷就只出现过那么2、3个，直到从我们口中才知道有这么多歌迷来到现场观看演出（遗憾的是还没有在内地演出的打算）。

编曲的安排上，一开始她觉得大家都是从动漫的歌曲开始接触她的作品，所以一开始还安排了不少动漫的音乐，没想到连『星の雨』这类歌曲在歌迷中也很很有人气，于是进行了重新编排了，可以说是对观众们非常贴心的安排。

作为时下大家最为熟悉的新曲『Unknown Vision』，新居也在演唱前为大家介绍了创作此曲的想法，是以故事的背景，站在魔王身为女性的角度上，表达出真心想要解除战争的源头和渴望与勇者一同前往山丘彼方的心情。

大家印象最深的的『Voice』，则放在了encore的两首歌之前。作为演唱会的压轴歌曲，也是不少动漫迷接触新居昭乃的入门歌曲，可以说勾起了不少歌迷的回忆。现场演唱的降调唱法，全曲都采用清唱方式，比在CD上听到的声音更要令人难忘，听起来感觉脱离了动画的气息，进入到了新居的另一个世界之中。

两年前日本发生了令人难过的灾难，也令新居本人的价值观有所改变，encore曲『sophia~白の惑星』则是表现自己重新体现人生的心情，虽然有一些观众没听过这首新专辑的歌曲，但出色的演绎也让大家感受到了歌曲的主题。

最终encore曲是『Happiness Is Here』，新居昭乃亲自拿起铃鼓打着节拍，一下子把之前略带压抑的气氛重新带回到欢快之中。能一下把气氛转换过来，让大家如痴如醉，只有她本人作品的魅力和现场演绎的功力才能如此了。▲

EPIC STORY OF THE WARRIORS OF HEAVEN AND EARTH

国产动画的新星

天地勇士与魁拔的传奇

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD Check And Play！

■文 / 白石 ■资料提供 / 青青树动画
■责编 / 如月千华、jedi ■美编 / ASKI

FOREWORD

前言

读者们应该发现了，近期 2DM 介绍的国产动画都并非随意选择，每一部都是有很多可圈可点之处的作品。笔者还记得两年前在影院看完『魁拔』这部动画电影时的惊喜，不是 Flash 不是简陋的 3D，而是真真正正的手绘动画。看惯了国产动画人物诡异的阴影和特效，听怕了译制腔的配音，当在影片中看到武术镜头和人物被打飞时散乱的头发时，不禁冒出了一丝“国产动画有希望了”的想法。这部从头到尾全部由国人自己制作的原创动画绘制时长超过 3 年，除了大家已经看到的第一部之外，续作的第二部也将在近期上映。

先不说这部动画的表现，笔者首先要为它丰富的世界观设定点一个赞。比起现在世面上多见的简单粗暴的动画背景设定，『魁拔』在这方面可是花了不小的功夫。由于在之前的动画中只能了解到很有限的内容，笔者这次就从动画的背景设定开始带大家了解『魁拔』的世界。

魁拔

EPIC AND INTERESTING BACKGROUND STORY

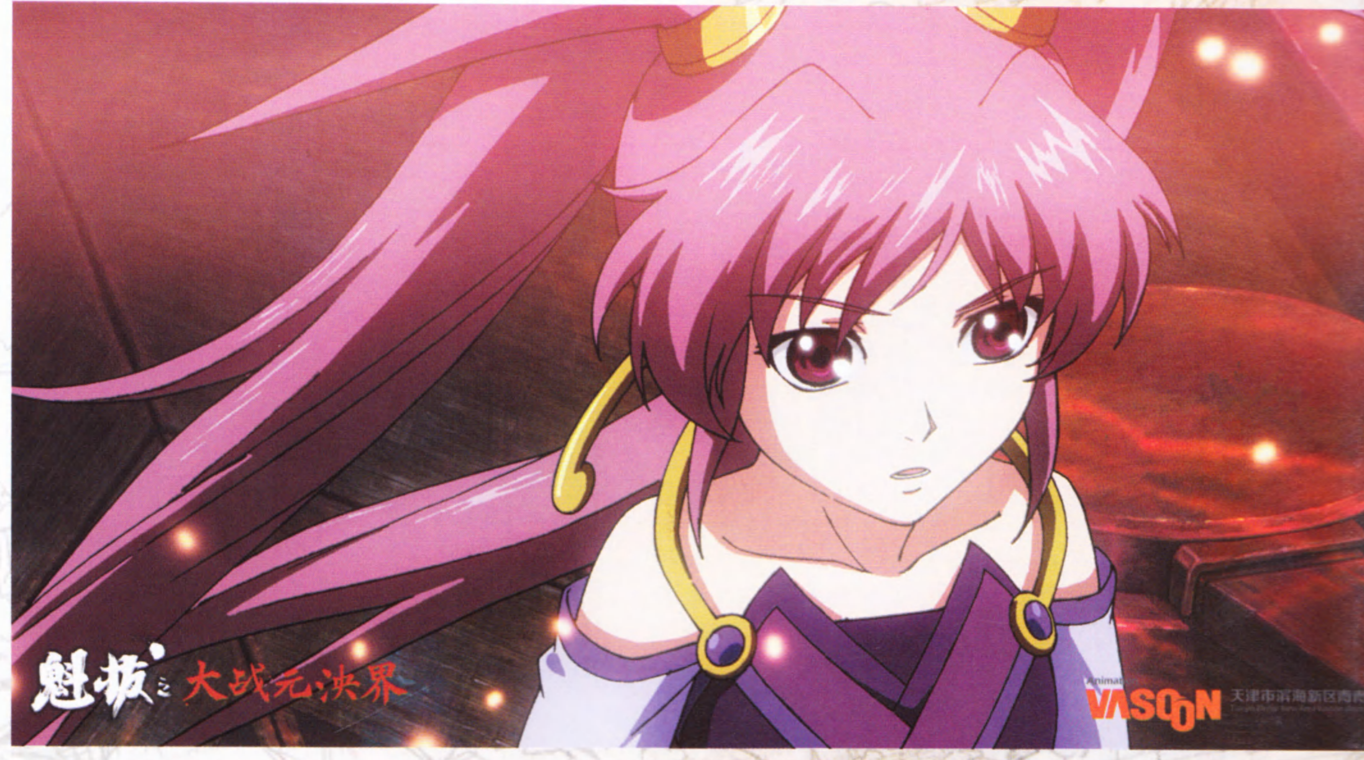
史诗般的背景设定 充实有趣的传奇故事

无论是日本动画还是国产动画，在选择制作方向上都更倾向于对现有题材的改编，例如上一期为大家介绍的『秦时明月』改编自温世仁先生的同名小说，再之前介绍的『元气星魂』则是源于玩具厂商的变形玩具，有一个像上述这样可以掌握的素材，再经过动画制作方的扩展和发挥，制作起来肯定会在方向上更加有把握。『魁拔』作为一部完全原创的动画作品，与一般的国产动画最大的不同就是其拥有一个极其丰富的原创奇幻世界观。编剧组精心的背景设定为『魁拔』动画奠定了一个夯实的地基。『魁拔』的背景设定足够厚重，但仍是比较容易理解的（比起某境界线的设定真是无比的良心）。

下面要讲到的内容大部分出自『魁拔』的官方设定小说，对这部分设定有一些了解的话，一定能体验到作品更深的魅力。

类似于科幻小说中的次元空间，『魁拔』中的人们生存在同一空间中的两个不同的世界里。自古“天界”与“地界”两个世界就并存于同样的空间位置上，但彼此之间毫无影响，地界的生灵也对此毫无感知。直到天界一位叫做“泱”的探索者无意中发现了连接两种空间的通道“曲境”的存在。泱成功通过曲境从自己的世界到达地界，并与地界生物进行接触，之后又通过另一个新发现的曲境成功返回，将大量的见闻传达给天界同伴。至此，泱命名天界的种族为“神”，地界的生灵统称为“妖怪”，天地两界合称为“元泱境界”。这个发现打破了两个世界原本的宁静，『魁拔』的故事也就此开始了。

天界的住人开始往来于地界，他们打扮成普通“妖怪”的样子，编造正常的姓名，和地界人交易往来，从服饰到口音越来越像地界的种群，只是他们与地界种族不同的道德规则和思维方式还是很容易能区别出来。虽然他们对地界众生表现和善并无恶意，但地界生灵对这些天外来客依然有着“神是有害的”这种普遍共识。地界科技水平最高的基思卡人也对“神”的强大力量缺乏足够的了解，只是可以判断出其“有害潜质极高”，地界种族多对神保持着防范之心。唯有一个特例，一直自恃先进和高贵的龙族，表现出了与神特别的亲近。事实上，龙族是与神族最早建立关系的种族。泱第一次到访时龙族还不是一个统一的国家，当时龙族年轻的首领卡拉肖克·林与泱结下了深厚的友谊。





TIPS1 地界的种族

决将地界生灵统称为“妖怪”。地界已知的种族有格洛莫赫人、辉妖、基思卡人、粼妖、龙族、墨拓人、萨库人、兽族、翼族、蛰族、雾妖等，每个种族的人都有各自不同的体貌形态和种族特性，在科技水平上也有很大的区别。作为和天界走的最近的种族，龙族人有着受人尊敬的身份。

TIPS2 纹耀系统

纹耀早在千年前由天神授予地界各国，作为能量增幅的工具和身份的象征。数百年的战争和变迁中，纹耀制度发生了几次重大改革，到如今已经有了一套牢固的社会意义。纹耀不但象征了身份、实力，也是生存于世的必要道具。至于作为能量增幅装置的另一大用途，其原理也没有人愿意去深究，大家只是知道纹耀能帮助自己拥有更强的力量，这就足够了。

在地界期间，泱用自己的能量为龙族制造了能浮在水面上的轻型水晶，并在临行前将自己随身携带，为自身提供能量的纹耀赠送一半给了卡拉肖克·林，卡拉肖克则以自己发现的宝物“晶之泪”做了交换。那时两人都没想到，此次交换的不仅仅是一个小小的临别赠礼，更关系着天地两界的联系。泱回到天界，将“晶之泪”交给了自己的同伴镜——他是天界伟大的研究学者，最大贡献在于发现了天地两界通过物质交换实现物质守恒的基本规律，他将地界的脉频称为“形脉”,天界的脉频称为“意脉”,但实际上两个世界中都拥有彼此的脉频，如果能够互相传送，对两方都有好处。

镜从泱带回来的半块纹耀中发现了从地界另外半块中传送过来的意脉，相应的那半块也采集着天界的形脉，由此他们发现纹耀拥有形意转换装置的作用。天界遂将纹耀配发给地界众生，经过几百年的推广，纹耀从原本天界的装饰品，变成了地界生灵的身份象征。地界几个种族接连实行了纹耀制度，纹耀的高低意味着力量的不同，也意味着社会地位的不同。就在此时，毁灭性的灾难也降临于地界——魁拔来了。



魁拔 II

顶住

导演 王川

VASOON 天津市滨海新区青青树动漫科技有限公司 出品 www.kuiba.cn

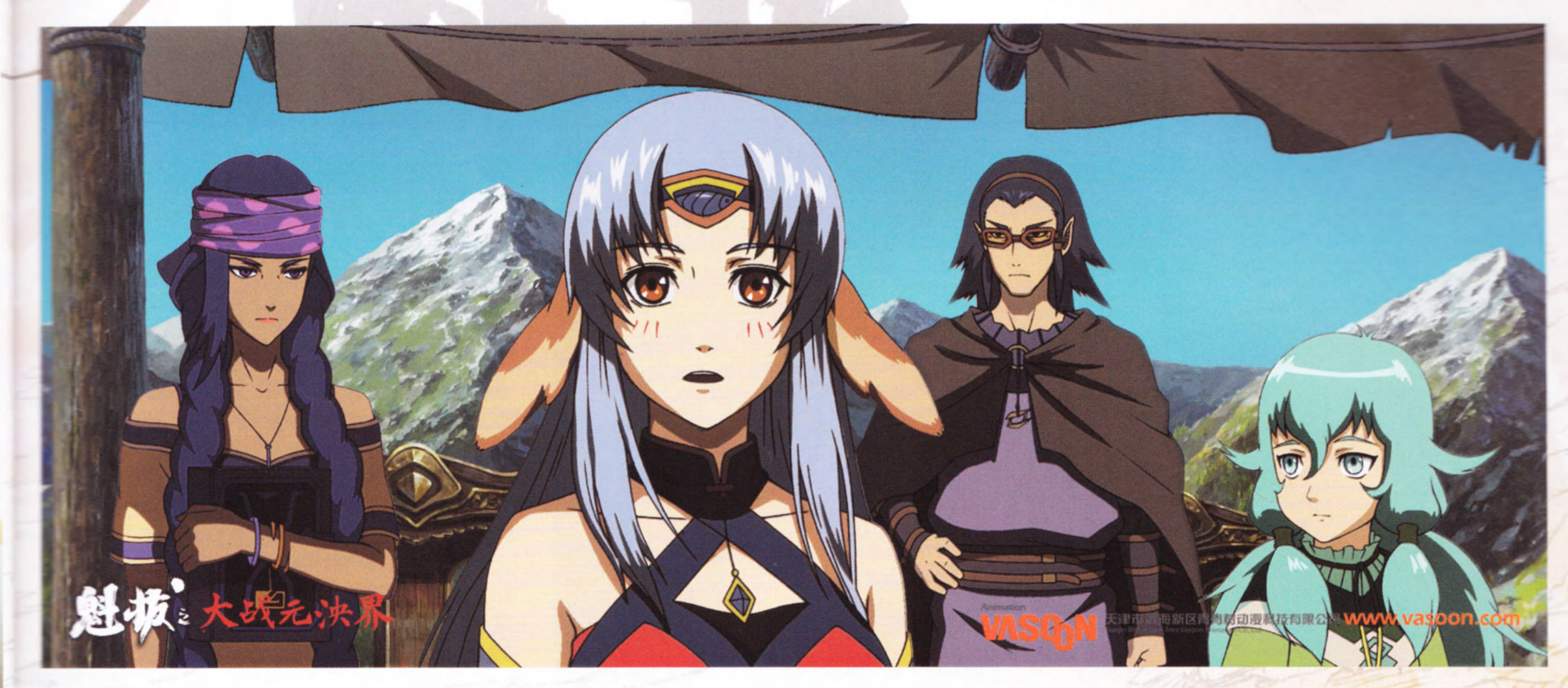
Tianjin Binhai New Area Vasoon Animation Co., Ltd

不知道没有了解过魁拔的同学是否对上电波了呢？看似有些复杂的设定其实给整个故事带来了饱满性，让故事的每一处都能够有完善与合理解释。当然，这也关系着“做出的故事会不会很有趣”呢。让我们先往下看吧。

魁拔出现
APPEAR OF THE CRIBUG

他的第一次出现毫无征兆。人们命名其为魁拔，意为“不该出现的变种”，文字又有“拔得魁首”之意。他有着与天地两界生物都不同的脉频和超强的能力。当人们感受到魁拔的存在时，他已经几乎占据了兽族的大片领土，并建立“灵山国”，自号“灵山王”，率领着自己的灵山军团开始了面向全世界的侵略扩张。魁拔所到之处，纹耀制度尽被破坏，已发放的纹耀全部没收。地界已没有任何一个国家，任何一支军队是他的对手。天界不甘心自己辛苦建立的纹耀制度半途而废，决定出兵干涉，经过相当艰苦的战争过程，才终于将魁拔消灭。其后，镜通过魁拔死亡时的脉频衰变换算出魁拔的诞生时点，于是将魁拔诞生之年定为魁拔元年，也就是之后地界统一的纪年方法。

除此之外，镜发现脉频变化具有周期性。在地界稳定了 300 多年后，不安的事情最终还到来了——魁拔 334 年，在刚好一个光衰周期（地界 333 年）后，天界沉寂已久的脉频测定装置突然发出令人毛骨悚然的微光，魁拔又来了。没想到这个噩梦居然是一种周期性的自然现象。魁拔 353 年，惨烈战争的最后一个战场上，战神焰发动了同时毁灭自己的光脉燃，燃烧了第二代魁拔，战场方圆百里化为一片焦土，魁拔



用无数纹耀打造的武器“冲天槊”被嵌在两人遗体的化石中，没有任何妖侠和天神能将其拔出。

有了前两次的教训，魁拔665年，又是一个复活周期的时节，天界对冲天槊和灵山主峰进行了一次元点打击（根据设定，是类似于核弹级别，破坏力相当大的打击方式），然后对灵山进行搜查，但除了在山峰上发现了一堆奇怪的巨石外并无魁拔的踪迹。至此之后，驻军就没有停下过搜索，不过越无线索的结果就越加深了人们心中的恐惧。这时各地区开始逐渐出现冒充魁拔作恶事的情况，起初神经质的天界军不放过任何一个可疑点，滥杀了一批又一批军队，因为对他们来说，地界生命不过像老鼠一般无足轻重。三十年如一日的搜索变成了一个世界性的大笑话，镜不明白魁拔为什么到现在还没有出现。魁拔695年，天界再次启用元点之力轰击巨石阵，周围三百公里的动植物被化为蒸汽，然而巨石阵纹丝未动……这次对地界的元点打击严重影响了正常的形意转换，生态上出现荒蛮期，地界陷入战乱，纹耀制度的思想出现波动，天界伤及过多地界的无辜也让地界生灵对神的不信任感加深。镜在天界的地位一落千丈。

天界新的主导神“朴”提出了矛盾新的解决方法，他让地界高等纹耀的持有者到天界研修，提高这些人的精神力，让他们成为防备和对抗魁拔的主力。学成归来者称为天宠，经过十几年的实行，地界除蛰族外的领袖都由天宠来担任，他们效仿天界的制度，各族间以开会形式解决纠纷，并成立了第一个世界组织“神圣联盟”。之后的一段时间里整个地界沉浸在没有战争的新鲜感中，甚至忘了魁拔还会回来的这回事。

这个制度的第一批学员中，有一名叫做玛朵布莎·爪云的龙族青年，和他的哥哥“白”同是下一代龙族国王的候选。爪云不光头脑聪明，思想更是先进，他在天界学会了关于神的方方面面，开始慢慢理解了神的思维方式，终于对神族的想法提出了质疑。镜从爪云身上感到了危机，认定其是教学失败的产物，天界出于对龙族的友情不能取他的性命，于是将爪云的记忆打成碎片并使其目盲，然后送回地界。回到地界的爪云仍受到神圣联盟的通缉，双目失明的爪云逐渐学会用脉术感知周围，在经历了无数次刺杀和追捕后，最终逃到灵山脚下的无人区过上了孤独的生活。十几年间他练就了相当的本领，灵山一带的人也都知道这里有这么一个龙族的长须怪人。很多人称他为“龙长老”。

这个“龙长老”便是接下来魁拔故事中最关键的人物之一了。

故事至此实际上是一个重要的开端，接下来的戏剧性发展便是魁拔背景设定中最有意思的部分。由于这部分内容篇幅庞大，想在这里说清楚是不太可能了，下面笔者为大家简述一下从这里到魁拔第一部电影间的大致剧情，其中的详细情节有兴趣的同学可以自行翻阅魁拔的设定小说来看，内容极其丰富有趣，很容易让人着迷其中。

TIPS3 神的生態

“神”与“妖怪”的生态完全不同。神不需要吃饭，也可以不养育子女，所有神有大量时间做想做的事情。神既不是胎生的也不是卵生的，而是通过一种叫“元点生育”的形式诞生的，也就是从元点处一个叫“玄牝之门”的地方漂浮出来的，接触到天界的光照后就激活了行为和思维的能力。

TIPS4 天界与地界的時間差

天界和地界处在两个不同的时空，对于时间的概念也有所不同。地界的时间进程要比天界快上很多，所以天界会有年幼的神来地界生活以便尽快长大。天界与地界的时间差约为 1:100。

踏上征程

THE FIRST STEP

魁拔998年，按镜的推算这应该又是一个“魁拔之年”。这些年间里，在镜身上发生了不少改变，天界的科技也有了很大的进步。女神朴心与镜成家，并育有一女名为镜心；朴心利用泱送给镜的“晶之泪”制造出了一个可以观察地界任何一个地方的地图装置；镜改良了监测魁拔脉频的装置，做出了可以随身携带的探测器“清玄镜”；最伟大的发明则出自于泱，神族现在可以在纹耀的保护下独立穿过曲境，两界间的往来变得无比自由。镜一直担心魁拔的





动向，甚至希望再次元点轰击灵山，但如今的他已经无法引起天界的重视，众神的漠视让镜郁闷得几乎发疯。

与此同时，地界的龙长老仍然过着孤独的逃亡生活，地界的几十年间，凡企图接近他的人都被其毫无疑问的诛杀。不过因为年事已高，开始认为自己可能将不久于人世。这时，一个连续偷走他的食物的小孩子闯入了龙长老的生活。当龙长老问出“你是谁，你在哪”的时候便承认自己输了，虽然双眼看不到东西，但这么多年还没有任何人能逃出他无比机敏的感觉。这名不知道自己身世的迷之少年引起了龙长老不小的兴趣，根据他麟一般的脚步声，龙长老为其取名为迷麟，并让他像个小跟班一样和自己开始了共同生活。“我死了以后你怎么办呢？”“我会把你埋到土里。”“那你呢？”“就像你现在这样。”两人惊动天地的羁绊始于此处。

发现了迷麟的天赋后，龙长老便想教他一些高级的脉术，只是无奈自己关于脉术的记忆零零散散，只会做却无法教。在一次意外的尝试中，迷麟以仅仅两个脉门的脉冲震动了龙长老的全部十二个脉门，在天界学到的脉术知识竟奇迹般的重回脑中。

在那之后的不经意间，掌握了强大脉术的迷麟与龙长老一路杀进灵山，做了灵山区最厉害的帮会首领。

TIPS5 脉門

生物身体中，能和空间中的脉产生共鸣的部位，类似穴位。脉门有十二个：仑泉、玄骨、朝迎风；昆海、幻血、暮还松；临缺、承暗、身破虚；比圆、启明、心断空。利用人体脉场的振动，可以引发空间脉场的振动，形成脉术。最常见的脉术表现是脉冲，常用作攻击。

这是段十分具有戏剧性的经历。灵山特区本是兽国统治下的一个山区，因经历了两次元点打击彻底变成了一片不毛之地。于是世界各族各国的异端、难民、罪犯、匪徒和无纹耀者便将目光投向这里，作为他们的理想栖息之地。后来兽国几次想收复这里，但几次大大小小的战争都没能征服这群乌合之众，政府出于国家大计考虑，并不想持续这场内乱，最终双方签订了和解的合约，为灵山人建立了自治特区。灵山人本身还不是一个大团体，而是大大小小的几十个山寨和帮会，龙长老和所有帮会都不相干，都只是客气地保持着一定的距离。他本以为这样的生活可以持续到自己被埋葬的那天，直到迷麟的情窦初开改变了这一切。

魁拔1011年，已经成长为一名魁梧的少年的迷麟为寻找一个一见钟情的女孩儿与龙长老挑战遍整个灵山的帮会，在不知不觉中统一了灵山特区……然而那个女孩却怎么也没有找到。让本想回到原本生活的两人没想到的是，跟随着一路完成统一大业的妖侠们对这样日子着实上了瘾，不再想回到从前的生活。另一方面龙长老这次堂而皇之的行动也惊动了天界和神圣联盟，他们不想错过这个机会，正好利用以杀掉爪云为目的的战争来引出魁拔。众妖侠的战斗热情，迷麟对自由的向往，加上时日不多的爪云对故乡的思念，两人带领着灵山大军向着神圣联盟总部开始了长途跋涉的征服战。在之后波澜壮阔的战史中，迷麟就是第四代魁拔的身份逐渐明朗，他与今后世世代代守护魁拔的“灵山会十二妖”的邂逅和历久弥坚的羁绊也成为了整个魁拔背景设定中最耐人寻味的篇章。



▲曲境一号的舰长远浪是个独眼美女

灵山十二妖

CRIBUG'S COMPANIONS

魁拔到底是一个什么样的人？如果通读了四代魁拔这段战史想必每个人心中都会有一个自己的答案吧。他坚定的信念和忠于自己的精神一定能打动阅读过的人。迷麟这一路凭借人格魅力收服的“灵山会十二妖”一直延续到电影中同样是『魁拔』中的重要角色，这里不妨小述一下。

狼勇：出灵山时第一个与灵山军交锋的兽国将军。英勇善战，并且拥有着强大的纹耀。面对徒手击败他的迷麟，狼勇觉得败得心安理得，也从此放弃纹耀，成为灵山军的俘虏。起初对迷麟不依靠纹耀的做法感觉不可思议，之后在与灵山军的共同作战中逐渐理解了迷麟的意志，志与迷麟一同为自由而战，成为灵山军的一员猛将。可惜后来在战争中牺牲，没能成为“灵山十二妖”的一员。

基思卡人奇衡三：地界科技水平最高的种族基思卡人医生。不满基思卡人墨守成规的生活方式，为了追求更深入的哲学而逃离家乡，在加入灵山军后被龙长老与迷麟的魅力吸引，成为了两人的忠实追随者，并在两人身上学到了基思卡人所缺少的直觉把握能力。作为灵山军的军师，是他最早发现迷麟可能就是传说中的魁拔，之后又成功引导魁拔召唤出了强大的脉兽。有心观众在『魁拔』第一部电影『十万火急』最后蛮吉变身的场景中可以发现，蛮吉召唤脉兽的口诀正是“奇，衡，三”。

辉妖秋落木：喜欢冒险的辉妖商人，对商业了如指掌的他生意好到让自己厌倦，于是壮着胆子去灵山军内部找魁拔下棋。爪云去世后，魁拔曾迷路于“永昼沙漠”，于此秋落木又与魁拔相会并协力走出沙漠，魁拔因此赐其号为“协行士”。头脑极为机灵，在军中与魁拔交流也最多，狼勇将军牺牲后成为灵山军最高统帅，与奇衡三两人居于十二妖的核心地位。

蛰族王子吧咕嗒：蛰族虫国的王子，是个技艺高超的武器锻造师。地界两把最强的武器都出自吧咕嗒之手，一把是龙国的镇国之宝“爪云王子剑”，另一把是原本树国国王的专用战器“霸钢刃”，后者正是『魁拔 十万火急』中主角蛮小满所持的武器。在战场上时刻陪在魁拔左右，对迷麟非常忠诚。



▲燃谷脉兽设定稿

勒莫赫人幽若离：迷麟失踪时，秋落木挑选出搜寻魁拔下落的“十六队”中能力最特殊的一人。她有一副秘传的纸牌，以她的能力可以通过这幅纸牌窥探人的内心。起初加入灵山会本是为了窥探魁拔的内心，却在见到迷麟后被其折服。在搜寻途中了解到了魁拔的武器“冲天槊”的消息，成为了重要线索。

梅龙尼卡·嘉：神圣联盟龙族骑士团将军梅龙尼卡·蹄的儿子。蹄是一位拥有极强军人操守和出色战事能力的军事奇才，同样被魁拔的人格魅力收服，后期带领着灵山军最强的部队。魁拔失踪期间蹄死于狱中，他的儿子梅龙尼卡·嘉则被收留在奇衡三的大图书馆中。由于还只是个小孩子，喜欢读书写字，奇衡三经常回去照看他。

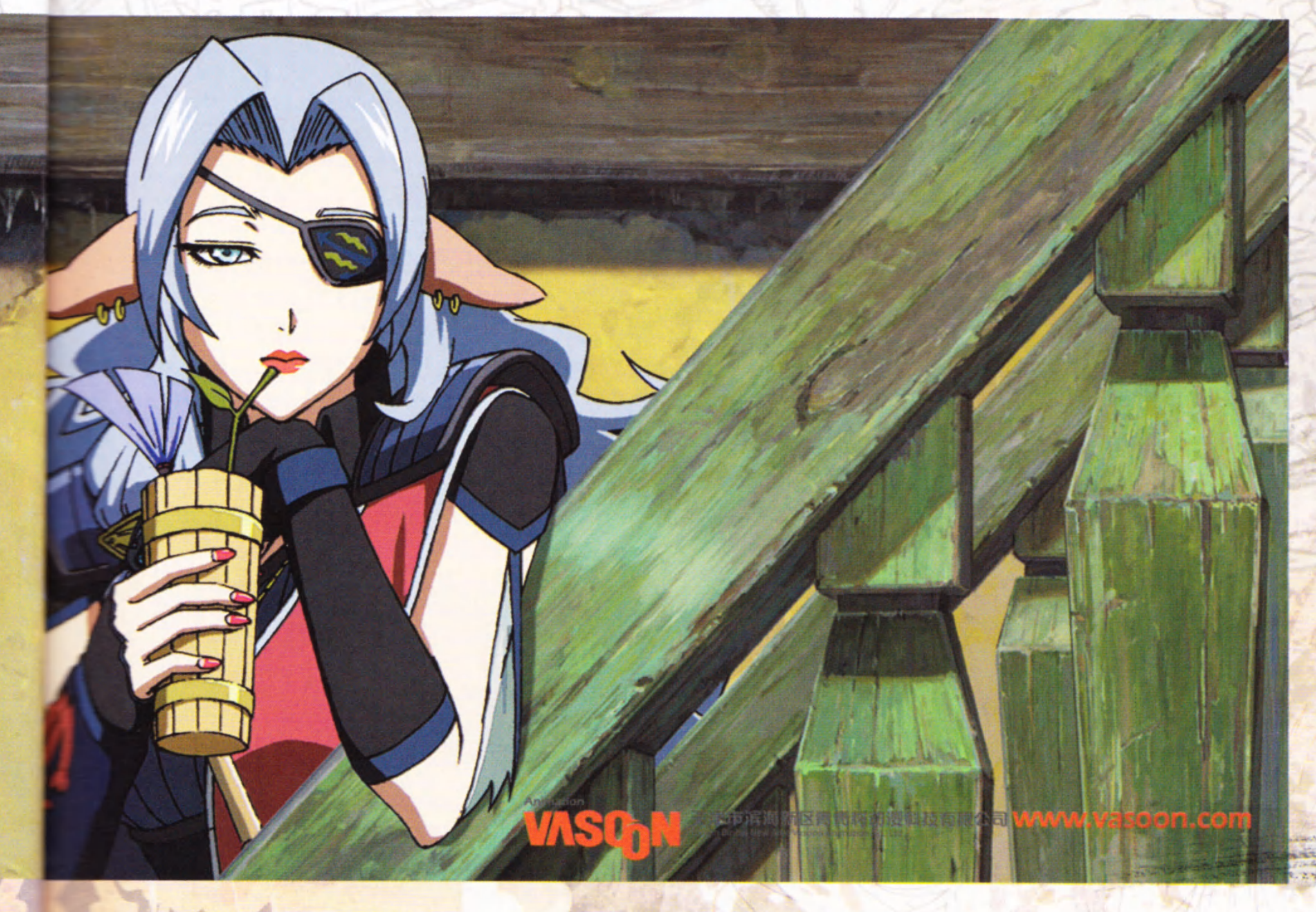




龙族女孩卡拉肖克·玲：受奇衡三之托，幽若离负责照顾的龙族女孩。年龄和梅龙尼卡·嘉相仿，但玩不到一块去，平时只顾摆弄花草。具体身世还是个迷。

赌徒燃谷：魁拔的儿子，这在灵山军内不是秘密但从未有人证实。魁拔失踪后为避免权力纷争成为灵山军元帅，但对政治的黑暗心存畏惧，常以赌博来决定决策。幽若离称他的决定是数学，不是赌博。

还有勇猛能战的大胃厨师萨库人大仓，灵山军夜袭小队首领刺客雾妖幽弥狂，举止清纯却杀人如麻的粼妖女孩海问香，等待战友归来的翼族战士雷光和负责灵山军后勤的财务司默拓人万两。这十二名忠于魁拔的战士们，在最终的决战中集合在大图书馆。决战最后，魁拔在即将被天神的光势湮灭时，用冲天槊打开了曲曲之境，将图书馆与冲天槊扔进了异世界。这十二人通过曲曲之境穿越了时空落入了魁拔17 世纪的涡流岛，并且获得了不会衰老的身体。此时距第六代魁拔复活还有二十年。



魁拔

战争结束和新的開始
END OF WAR AND A NEW START

图书馆和冲天槊都落入了涡流岛这个空间形式特别的地区，地界和天神都没有注意过这个不起眼的地方。搜寻魁拔的“十六队”在那次战争中被天神俘获封印在极夜巅峰，他们始终保持着自己的信念，世代想要破除封印逃出去找魁拔，几百年的繁衍生息使他们几乎成为一个新的种族。魁拔 1331 年，天界在测定的魁拔复活时刻对灵山巨石进行了元点打击，第五代魁拔并没有出现。

魁拔 1664 年，天界再次进行元点打击，他们以为第六代魁拔被消灭了，但其实新一代的魁拔逃过了致命打击，悄悄的活了下来，他就是蛮吉。魁拔 1672 年，并不知道自己就是魁拔的蛮吉随着世界各路英雄和神圣联军一起，踏上了消灭魁拔的征程……

魁拔之十万火急
CRIBUG THE MOVIE 1ST

2011 年 7 月 8 日上映

『魁拔』系列与大家的第一次见面就是于 2011 年 7 月上映的动画电影第一部『魁拔之十万火急』。在总历时 7 年的企划和制作后，国内的观众终于在影院看到了这部制作精良的动画。虽然和日本的优秀动画相比还有很大差距，但作画质量明显高于其它国产作品。它的确存在着一些不完善之处但并无太大硬伤，不过在人设、配音、剧情、作画等各方面也都是非常难得的“正常”作品，如果有亲自去影院观看，想必一定获得了不少感动吧。

本作故事完全承接自前文的背景。魁拔 1664 年，天界在魁拔苏醒之际实施了毁灭性打击，但谁都没有想到，已经悄然实现自身进化的新一代魁拔，成功地逃脱了致命一击。很快，天界魁拔司和地界神圣联盟均探测到了魁拔依然生还的迹象。因此，找到魁拔，彻底消灭魁拔，再一次成了各地热血勇士的终极目标。在偏远的兽国窝窝乡，蛮吉和其养父蛮大人每天为取得象征成功和光荣的妖侠纹耀而刻苦修炼，却把他们生活的村庄搅得鸡犬不宁。村民们绞尽脑汁想把他们赶走。一天，消灭魁拔的征兵令突然传到窝窝乡，村长趁机怂恿蛮大人和蛮吉从军参战。然而，在这个一切都凭纹耀说话的世界，仅凭蛮大人现有的一块杂牌纹耀，不要说参军，就连住店的资格都没有。受尽歧视的蛮吉和蛮大人决定，混上那艘即将启程去消灭魁拔的巨型战舰，直接挑战魁拔，用热血换取至高的荣誉。此时的蛮吉对自己的身份还一无所知……

虽然剧情还算严肃，不过动画的气氛还是比较轻松的，里面有不少笑点和值得吐槽的地方。2D 人物动作很流畅，主角蛮吉的配音 KK 姐也能戳到不少人的萌点。几个打斗场景还算爽快，该热血的时候热血，只是由于“对波”的战斗方式稍稍有点单调，致使分镜感觉有些怪怪的，据说影片的下一部会有近身战斗画面，可以期待这方面的改善。不过比起这些更重要是，尽管多少存在着日系动画的影子，但这些却是只有国产动画里才可能看到的画面，魁拔仍有着一颗纯正的中国“内核”。



魁拔 II 之大战元泱界
CRIBUG THE MOVIE 2ND

2013 年 5 月 31 日上映

历经重重磨难之后，蛮吉和蛮大人终于登上开往涡流岛的曲境一号，随神圣联军一起踏上征讨魁拔的冒险之旅。对面，十二位忠实的魁拔追随者不但在涡流岛做好了迎接新一代魁拔的准备，更完成了迎战敌人的魔鬼式布防。

在天界，魁拔司主神镜心成功测出新一代魁拔所在方位，她发誓不再给魁拔任何存活的机会，哪怕牺牲众多地界生物的性命也绝不手软。因此，她力排众议，携强大而致命的武器前往涡流岛，同时也欲借机解开萦绕心头的母亲战死之谜。

与此同时，地界四面八方的妖侠都在向涡流岛聚集。这是一场弱者挑战强者的尊严之战，弱小的妖侠在呐喊，元泱境界为之震撼！

魁拔系列动画电影第二部将于 5 月 31 日在全国上映。登上曲境一号的蛮吉将展开怎样的冒险，涡流岛上等待着他的又是什么呢？在之前放出的预告片中我们可以看到，这一部中会有不少新人物登场，神秘的灵山十二妖会逐渐展现出他们的本领，曲境一号的舰长也会作为重要角色出现。

与第一部中的大量脉术战斗不同，此次会在此基础上添加更多刀剑的运用，让我们对战斗场面有了更多的期待。在上一次对魁拔的战争中天界针对魁拔的强大武器“光势”也会在动画中出现，当然魁拔的脉兽也再次登场，会给大家带来更加宏大的战斗场面。另外，这次的『魁拔之大战元泱界』将以 3D 电影的形式与大家在影院见面，届时想再次感受魁拔魅力的各位就去电影院一探究竟吧。

CHARACTERS

角色介绍

蛮吉

蛮吉是一个热情、勤奋的好孩子，在养父蛮小满的教育下立志成为一名最伟大的妖侠。在窝窝乡村长的鼓动下，蛮吉与养父蛮小满踏上了消灭魁拔的道路，但从未走出过窝窝乡的蛮吉在短时间内屡遭“打击”，原来世界并不如他想象的那般美好。但热血的天性并没有让这些事情改变他的初衷。建功立业，成为世上最伟大妖侠的信念支持着蛮吉，与养父蛮小满一起搭乘自境一号向魁拔的大本营前进。







镜心

虽然年纪轻轻，冷静、理智的镜心已经是天界的魁拔司主神。幼年时，她的母亲朴心女神在对第四代魁拔战争中身亡，因此对魁拔的恨彻骨入髓。但身为天神，理性至上又是她为人处事的唯一准则。

作为魁拔司主神，她要做的只有一件事：绝不给魁拔一点机会。她曾经亲自主持了对第五代和第六代魁拔的元点打击，但第六次打击中出现的致命错误，导致魁拔逃过一劫得以存活。这个消息已经传到天界，镜心将如何抉择？



蛮大人

孤儿出身的蛮小满继承了兽国妖侠的优点：乐观、积极、绝不会在困难面前低头，只是有些冒失。在收养了蛮吉之后，一个人的生活变成了两个人，蛮小满也更加地勤奋努力。在带着蛮吉前往涡流岛讨伐魁拔的路上，父子二人吃尽苦头。顽强的小满不但没有因打击而消沉，反而愈挫愈勇，甚至独自挑战魁拔的脉兽。在这份无畏精神的鼓舞下，勇往直前的蛮小满和蛮吉无人能挡。



雪伦

雪伦是一个阴险、狡诈、自私，为达目的不择手段的山贼，经常带着几个手下在游尾郡一带作乱。但谁也不会想到，他和蛮小满曾经是一起学习脉术的同学。他原本想以消灭魁拔的名义去抢劫窝窝乡的银号，却被半路杀回来的蛮小满打得鼻青脸肿。最后丢了句狠话就带着手下狼狈地逃走了。

卡拉肖克·潘

出身神圣龙国没落的贵族——卡拉肖克家族。一身贵族气质，举止优雅，每句话都用词诚恳，对谁都保持一份基本的礼貌，但骨子里依旧是一个胸怀正义的热血男儿。拥有六个脉门，脉术高强，手持爪云王子剑，怀着重新光复家族的抱负，也加入了征讨魁拔的军队。

阿离公主

神圣联盟盟主国树国的公主，洁癖的她虽然有着公主的脾气，却练就了高强的脉术，是一个有着执着性格、敢爱敢恨的豪爽姑娘。被养父视为掌上明珠，曾经为了寻找生父而离开皇宫，在窝窝乡遇到了独自闯荡的蛮小满，与他曾经有过一段故事，可对方却始终不肯面对自己的感情。

ATTACK OF VASOON ANIMATION

出人意料的魁拔，进击的青青树

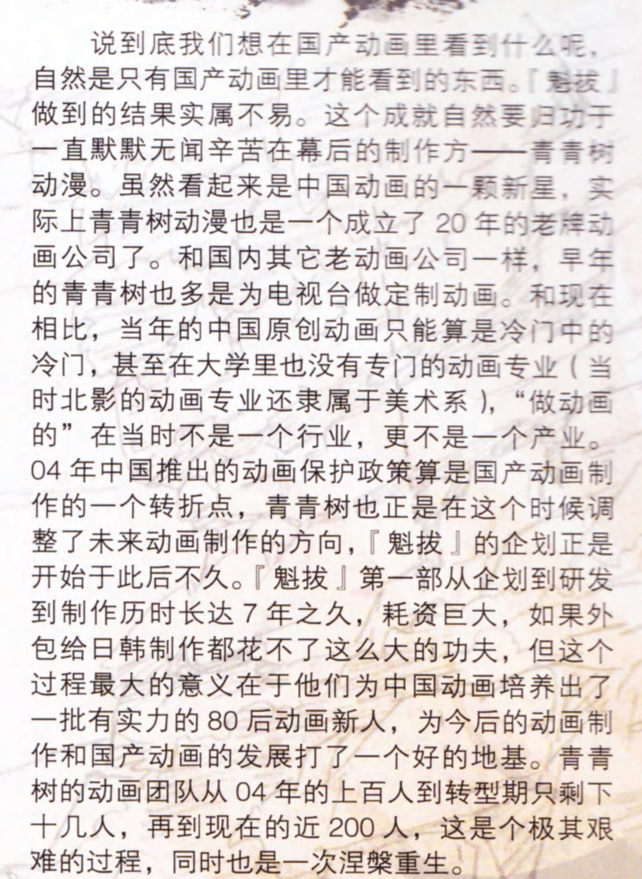




对于整体还处在起步阶段的国产动画，也许定位低幼和粗制滥造是最常听到的评价了，但当第一次在大屏幕上看到『魁拔 1』的动画时，相信它是超出很多观众期待的。如果你有对国产动画抱有希望，一直期待看到一部人物和背景作画精美，人设不呆板，情节不弱智的动画，『魁拔』一定能给你带来不小的感动。除了上述制作方精心设计耐人寻味的世界观外，『魁拔』的表现让它更像是一部中国动画。似曾相识的画风和设计风格，中国语言独有的表现力，让影片很多地方散发着中国元素的气息。

『魁拔』的角色设计使用了最淳朴的写实手法，注重发掘角色自身的个性魅力，也让更多人容易接受。在和制作方的交流中我们了解到，主角蛮吉造型最初的设计是一个穿短裤T恤的阳光小男孩，以此为基础，结合世界观，最终诞生了现在这个身穿汉式功夫服，火红头发，总是流露出纯洁笑容，富有活力的兽族小孩。人物服饰的灵感则是源自古代文化，制作方查找了大量各朝各代的服饰资料，提取出其中比较有代表性的元素，再和现代常用的一些元素打散重组，例如片中兽族的服饰就来源于中国汉代的服饰。除了造型设计，片中其它设计也都用了很多中国特色的元素，比如树国的建筑风格来源于对中国南方各地木建筑的提炼，道具的设计虽然比较架空，也都是融入整个东方基调世界观里的。

『魁拔』的配音也请了国内一流的配音团队，诸多专业人士的加入为影片的配音质量增色不少。拥有丰富配音导演经验的姜广涛导演专门为这部戏组织了一大批优秀的、懂得如何用声音表演的配音演员，并通过反复沟通和锤炼，收到目前这样一种不造作、不夸张，同时又极具表现力的新型动画影片风格。还有一个很特别的地方是主角的配音采用了在网络上广受大家喜爱的KK，在『魁拔』中为蛮吉的配音着实可圈可点。如今的KK更是签约了日本的老牌声优公司青二，证明了她的实力。由于国内目前并没有太多需要专门声优发挥的领域，很难像日本那样让声优成为一个专门的产业，『魁拔』能够集齐这样一个优秀的配音团队还真的是件不容易的事呢。



说到底我们想在国产动画里看到什么呢，自然是只有国产动画里才能看到的东西。『魁拔』做到的结果实属不易。这个成就自然要归功于一直默默无闻辛苦在幕后的制作方——青青树动漫。虽然看起来是中国动画的一颗新星，实际上青青树动漫也是一个成立了20年的老牌动画公司了。和国内其它老动画公司一样，早年的青青树也多是为电视台做定制动画。和现在相比，当年的中国原创动画只能算是冷门中的冷门，甚至在大学里也没有专门的动画专业（当时北影的动画专业还隶属于美术系），“做动画的”在当时不是一个行业，更不是一个产业。04年中国推出的动画保护政策算是国产动画制作的一个转折点，青青树也正是在这个时候调整了未来动画制作的方向，『魁拔』的企划正是开始于此后不久。『魁拔』第一部从企划到研发到制作历时长达7年之久，耗资巨大，如果外包给日韩制作都花不了这么大的功夫，但这个过程最大的意义在于他们为中国动画培养出了一批有实力的80后动画新人，为今后的动画制作和国产动画的发展打了一个好的地基。青青树的动画团队从04年的上百人到转型期只剩下十几人，再到现在的近200人，这是个极其艰难的过程，同时也是一次涅槃重生。

『魁拔1』上映时并没有太多的宣传，票房也并不是很理想，但是却收到了不错的评价和强烈的反响，相信有不少看过的同学也对『魁拔』系列产生了兴趣。悉心积累20年，『魁拔1』小荷才露尖尖角，可以期待『魁拔2』，还有或许今后的3,4,5还会给我们带来更多国产动画的惊喜。







▲『魁拔』的武打制作和动画渲染效果

EPILOGUE

結語

80多年前，以迪斯尼为首的美国动画开始产业积累，美式动画渐渐成为全球的标准。50年前，手冢大神根据日本国情研发出有着独特行销模式的首部日本TV动画『铁臂阿童木』，为日本动画产业奠定了良好的工业化基础。而2004年，中国动画对产业的整体思考才刚刚开始，无论从哪个方面来讲，我们都是才刚刚入门而已，缺乏的东西仍然很多。『魁拔』的出现给国内观众带来了小小的感动，青青树认真细致的精神至少证明了他们拥有着火热的理想之心，也让我们有理由对国产动画的未来抱有一些希望。制作者都希望观众能够通过影片感受到动画的力量，笔者也确确实实在『魁拔』里感受到了蛮吉勇敢顽强的心。在『魁拔2』的上映之际，还请读者们多多支持下发展中的国产动画创作。▲

魁拔



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『虹鹭贞』
作者：雪降 出品：U235 提供：香香
http://weibo.com/235

死神の歌谣

Ballad of the Death

——在渡船上聆听小野冢小町的镇魂曲

■文/冰夜华 ■责编/如月千华、jedi
■美编/orangec

世间生命，终将面对死亡的降临。无论是长寿的妖怪，还是普通的人类，都要面临这一刻。在活着的时候，我们并不太会去在意周围的环境，因为一切都是那么的熟悉，哪怕是漂泊异乡，只要有与我们相同的“生”存在，我们就不会觉察这个世界对于我们来说是多么的宝贵。然而我们却无法知道，自己死后将要面对的世界，会是一种什么样的场景，那是作为普通人类所害怕的东西。“死”了的“我”该何去何从，一想到这些问题，就会让人非常害怕，因为一切都是不明。对于普通人来说，我们或许可以掌握自己的“生”，却无法控制自己的“死”，对这种未知的恐惧感会伴随着我们的生命结束。当我们不再作为“生”的一员时，前往“生之界”的最后一站，那便是三途河。

宽广的三途河边上，停着一叶扁舟，小船的主人正站在岸边上等待着。小野塚小町，来自于死之国度的住民，此刻正在等待着死去的人们来到这里。作为死神，却不过是三途河之上众多船夫中的一员，引渡已死之人的灵魂前往地狱，接受灵魂的审判。对于死去的人来说，虽然已经无须再拥有对死亡的担心，却有着来自于死者的独特烦恼，那就是自己将会被发往何处。带着这样的想法在那艘陈旧的渡船上飘荡着，即便无风的三途河一片死寂，内心的忐忑却是只有自己才知。这时候不妨听听死神的唠叨吧，虽然身为幽灵已经无法说话，但听一听这位来自那个国度的住民的话，也许能够得到一些有用的建议。在这样的旅途中，她美妙的歌喉所唱响的歌谣，飘散在三途河之中，幽远而清扬，对于死去的人们来说，或许能够忘掉自己活着的时候的种种善恶因缘，深刻地认识到自己已经不属于那个世界了，虽然会感到遗憾，但这对于幽灵来说，无疑是能够让紧绷的心境得以舒缓的镇魂曲，让人坦然去面对即将到来的审判。

也许有人会问，在任何的原作中都没有明确记载她有任何唱歌的记录，为什么又会认为她有一副“美妙的歌喉”呢？小野塚小町身为死神，在大众的印象中本应是索取性命的一种职业，为什么会成为三途河上的摆渡人员呢？一个居住在死之国度的人，又为什么会经常出现在幻想乡之中呢？生者的世界，在死神的眼里会是一种怎样的景色呢？作为在生者世界里出现次数增多的死神，应该怎样去面对自己的职业和生活，小野塚小町在生与死的境界之间又是过着怎样的一种生活呢？

每一个问题，都充满了数种可能性，正是这种多样化的存在，使得这份幻想变得更加的精彩纷呈。在小野塚小町的歌声中，让我们好好的去品味其中的奥妙，荡漾于三途川之上的摆渡船夫，将会让我们领略到她存在于此的多样风采。

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『荏苒一暖の华』
作者：G.H 出品：便当境界 提供：G.H
http://pixiv.me/sacuki3218



如果要说小野塚小町有着美妙的歌喉，那么就不得不提她的身份原型了。无论是姓氏，还是名字，能与小野塚小町如此相似的人，只有一个，那就是小野小町。她是日本历史上最富盛名的才貌双全的传奇女子，平安时期被称为“六歌仙”，以及被『古今和歌集』所收录的作者中，唯一的女性歌人。那么小野小町的存在，与小野塚小町是否拥有“美妙的歌喉”有什么关系呢，这就要从小野小町的身世说起了。

我们都知道，无论是中国还是日本，古代时女性的文化程度普遍是不高的。“女子无才便是德”的思想在亚洲尤其是东亚国家中根深蒂固，只要是稍微有一点点文化的女子，在她所居住的地区都可以被称为才女，都被视为是难能可贵的存在。小野小町是闻名全日本乃至在世界文学史上都拥有一席之地的绝世才女，她为何能够达到如此的高度，或许跟她的出身是有着千丝万缕的关系。小野小町的先祖小野妹

子便是飞鸟时期著名的外交官，更是以遣隋使的身份来到中国，推动中日友好关系的功臣。小野妹子的孙子小野篁则更加出名，其人本就是汉诗文以及和歌的大家，又曾被委任为遣唐副使。本可前往中国，因为不满正使的无礼而拒绝随船出海，并作诗讽刺之，触怒上皇而被流放，其颇有唐代大诗人李白的狂野之风，不向世俗低头之气节，因此在日本朝野有“野狂”之名。小野小町的父亲小野良真据说是小野篁的儿子，出身于这样一个书香门第而且又颇具对世俗具有逆反风格的家族里，小野小町自然也就少不了受到来自祖辈们的熏陶，走上了文学艺术创作的道路。

在古代，诗人往往多才多艺，小野小町自然也不例外，她除了诗文了得，琴棋书画亦样样精通，而且擅长歌舞。据说她在皇宫中工作，又是在后宫之中侍奉仁明皇后的女官，如果不是能歌善舞能言善辩的女性是很难达到这个地位的。除此之外，平安时期的诗人因为颇受唐朝时期汉诗的影响，喜欢将自己所作的诗词以吟唱的形式表达出来，以抒发自己的激昂之情。一首好诗，必须要能够以歌的形式吟唱出来，更何况和歌除了是一种文学体裁之外，更是一种演唱形式，不谙音律之人是无法成为一个好的歌人，更不要是足以名垂青史的大家了。对于和歌而言，懂得做歌的人必然懂得唱歌，只有自己才能完全的将自己的歌词中那种性情风格演唱出来。小野小町身为平安时期著名的歌人，自然拥有着一副天籁一般的歌喉，而作为原型的继承者，我们可以大胆推断，小野塚小町也许同样会有着一副美妙的歌喉。

除了这层原型的关系之外，还有一个猜测可以让我们相信小野塚小町具有美妙歌喉的理由，那就是她的职业。小野塚小町是三途河上的摆渡人，也就是我们所说的船夫。在我们的认识中，船夫们往往都有一副好嗓子，经常在文学作品中看到有关“艄公的歌声”的描写，而在现实中的船夫们也往往是善歌之人。那么船夫为什么都拥有这项技能，大致有着以下的几种原因。其一，船夫这种职业是比较费力的劳动工作，这一点无论是哪里的船夫都一样，连三途河上的船夫也不例外。『东方求闻史纪』中就提到这样的一份外勤又费力的体力劳动在死神之中并不受欢迎，这份工作不仅疲劳，而且枯燥，船夫们自然要想办法来给自己在工作中解闷，那么唱歌就是一个不错的选择。实际上不光是船夫，即便是我们在日常的工作生活中，遇到相对枯燥的工作时，大多数人都会听歌，甚至是不自觉的哼着歌，让自己消除疲劳。歌声不光能够消除疲劳，而且可以让自己的心情感到愉快，工作起来也更加的精神。其二，船夫们因为工作的性质，来来往往的见识很多的人，了解到很多的事物，小町自然也不例外，而且由于她运送的是死者的灵魂，能够了解到更多的事情，在『东方绯想天』的小町路线结局里，小町曾说过一句话：

“哎呀，又是这孩子的灵魂啊，孩子拥有的生活经验很少所以一般都没有什么有趣的故事呢。”

从这里我们可以判断一下，幽灵虽然不会说话，但是小町可以从死者的年岁中判断出生前是否经历过什么有趣的故事，从她喜欢喋喋不休的跟幽灵搭话的性格来看，她一定有着自己与幽灵交流的方式，并且可以打探到死者生前的事情。如果以她的原型小野小町来看，将



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『东方一本满足』
作者：厕所董事长 出品：崩坏一番工作室 提供：崩坏子
http://weibo.com/houkaiko





死歌「八重霧の渡し」



舟符「河の流れのように」



古雨「黄泉中有の旅の雨」

这些趣事变成诗歌来进行吟唱，根本就是小菜一碟。我们也知道无论是船夫还是渔夫这种从事水上作业的人们，都有属于自己的号子，或描述工作时的心境，或描述自己的所见所闻，都是非常普遍的现象。而且在『东方花映塚』对战模式中，骚灵三姐妹之一的梅露兰・普莉兹姆利巴在对上小町的时候的会说这样的台词：

“加把劲划船过河吧！船夫划船时也来唱愉快的歌吧！”

虽然这里并没有直接说小野塚小町是否会唱歌，但是从侧面间接向我们传达了梅露兰同样认为小町应该是会唱歌而且会唱“愉快的歌”，因此她邀请小町进行演唱，而这或许也是原作中唯一一处将小町与唱歌联系起来的地方。其三，前面我们已经说了在渡河去地狱接受审判的死者的灵魂是不会说话的，而且应该会怀有着对自己最终的归宿不明的心情，虽然小野塚小町会喋喋不休地与他们搭话，但紧绷的心情也并非言语就能解开，甚至有还不能忘却俗世的幽灵无法下定决心过河。这个时候，歌声或许更能让死者们的心情安定，这里的歌声，或许与她的原型有着异曲同工之处。小野小町的诗歌多以描述虚幻之爱恋的情歌居多，『古今和歌集』中对小野小町的诗歌评价为“艳而无气力，如病妇之著花粉”，且她的诗歌多是描述那种不被认可或者无法达成的爱恋的情歌，有着浓厚的对现世的无奈的感情，这样的诗歌容易让人产生对现实的摒弃和对虚幻的向往，而对于死者来说则更进一步忘却对俗世的留恋，安然的面对未来。于是我们可以大胆推断，小野塚小町不仅有着一副美妙的歌喉，而且因为她是摆渡幽灵的死神，她的歌声更加具有独特的安魂魅力。实际上，虽然原作中并没有直接明确说出小町会唱歌，但是却有一些让她跟歌有所关联的信息。例如在『东方文花帖』和『东方绯想天』中，小町有一张符卡的名字叫做“死歌「八重霧の渡し」”，这张符卡的标题是死歌，在这里的意思我们可以理解为“为死者唱响的歌谣”，也就是我们所说的镇魂曲。死者的灵魂是一种很不安分的东西，带着迷茫的灵魂往往会对生者造成损害，而镇魂曲的作用就是让灵魂安静下来。在『东方绯想天』的表现中，这张符卡就是小町开着船带着幽灵的形象，从表现形式上来看是一张横冲直撞的符卡，在『魔

恋，安
，小野
因为她
独特的
直接明
跟歌有
和『东
做“死
死歌，
唱响的
的灵魂
魂往往
是让灵
中，这
，从表
在『魔

理沙的弹幕回忆』中也提到是“以乘坐大量幽灵的船来撞击对手的符卡”，但是同时又说了“随心所欲地操纵幽灵是我无论如何也不能作为参考的”这样的话。换一个角度来思考的话，就是小町让不安分的幽灵听从她的话，跟随着她的船来前进，那么是什么让不安分的幽灵们静下来跟随着她呢，便是“死歌”了。“八重霧の渡し”以假名来写就是“やえぎりのわたし”，如果把其中的“え”去掉的话，就成为了“やぎりのわたし”，便是在 1982 年由石本美由起作词，船村彻作曲，瀬川三惠子所演唱的演歌“矢切の渡し”，歌词中饱含的仅是不舍的离别之情，而且值得注意的是，歌词中有一句“舟にまかせる、さだめです”，单从字面上看是“托付于船的命运”，仔细想一想的话，这不正是在说明小町作为三途河摆渡人的身份，而所有渡河的幽灵的命运都掌握在她的手中。而下一句“どこへ行くのよ…知らぬ土地だよ…”描述的则正是幽灵们对于未知前途的忐忑之心。

小町在『东方绯想天』中的的另一张符卡“舟符「河の流れのように」”则更是直接，因为“河の流れのように”与加藤和枝（美空云雀）的那首“川の流れのように”在读音上（かわのながれのように）完全一样。值得一说的是，这首歌的歌词作者就是日本人气组合 AKB48 的总制作人秋元康，歌词中也尽情的诉说了人生的点点滴滴，对故乡、爱人、时代、人生的种种眷恋。这首歌也是美空云雀生前的最后一首个人单曲，在 1989 年 1 月 11 日发表之后，美空云雀于同年 6 月 24 日去世，这首曲子也成为了她的最后绝唱。正如歌词最后所描述的那样“ああ、川の流れように、おだやかに、この身を、まかせていたい”，在离开俗世之后，将此身托付给了三途河，这意思是否可以理解为对现世已无挂念，将前往彼岸的命运托付给了三途河上的摆渡船夫。如果小町摆渡了这位歌唱家的灵魂，那么她一定会高歌这首『河の流れのように』，来为美空云雀送行吧。此外，『东方文花帖』之中的另一张符卡“古雨「黄泉中有の旅の雨」”之中的“旅の雨”同样是来自于歌曲的名字。

这会是巧合吗，这世界上的巧合是非常少的，尤其是神主在创作的时候往往会从多方面考虑到与角色的融合，一个与死亡息息相关的角色，却隐含着如此之多与歌相关的信息，或许这是神主给我们留下的关于小野塚小町的歌声的一种启示，在这种种的隐藏背后，为我们展示的是一个善歌的小野塚小町。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『景 不被遗忘的幻想乡』
作者：Luko 出品：FSproject 提供：软妹さま
www.fs-project.com



在一般大众的认识中，死神是一种很可怕的存在，他们的出现意味着人类寿命的终结，会夺走他人的性命，提到死神都会谈虎色变。但是事实并非如此，在『东方求闻史纪』里，对死神的描述中有这样的记载：

“人类在迎来死亡时，死神会前来取走自己的灵魂，对于死神的这般印象是之后人类为死神添加的。死神原本是阎王的左膀右臂，是为阎王鞍前马后的劳务要员。”

从这里我们可以看出来，一般人类的死亡并非跟死神有任何瓜葛，人类的寿限到时，死神来不来都会死。在『东方茨歌仙』第 12 话中，小町在与茨木华扇对话时，华扇吐槽夺取他人性命是一份比三途河的船夫更值得干的工作时，小町是这样说的：

“死神从地狱来带走人的灵魂什么的，是我们传播的谣言。真相是比起死神更可怕的人来夺走你的小命，但是一般的人类也不会等它们来到就会自然的死去。”

这里的说明就很清楚了，为了让死神拥有应有的威严，地狱里散布出死神会来取人性命的谣言，以此来增加人类对死神的敬畏，甚至连她手上的镰刀，虽然可以当做武器使用，但是实际上的用途却是用来为死者服务的一环。『东方求闻史纪』中说道如果死者看到死神手里拿着巨大镰刀的话就会感叹“原来死神是确实存在的啊”而感到高兴，因为大多数人都不会有机会在活着的时候见到死神，创造这样的谣言，也许在让死神保持威严的同时，同时也产生一种“要迎来死亡的时候,死神才会来带走你”这样的想法，让人类能够好好的珍惜活着的时光。同时从这段话中我们可以看出，担任索取性命工作的角色比死神更加的可怕，而且他们要索命的目标也必然不会是一般的人类，同样在『东方茨歌仙』第 12 话中小町对华扇这样说到：

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『东方占星祭 · 春夏卷 · 秋冬卷』
作者：obiwan 出品：萌姬联盟 提供：obiwan
http://www.moehime.org





“如果你想要获得超过你原本寿命的话，就会见识到他们的厉害吧，你最好也做好觉悟吧。”

这句话就说明了被夺取性命的对象多数是那种实际寿命超出既定寿命的对象，就是不愿意死去的人们。无论是人类还是妖怪亦或是其他的种族，都具有自己的寿命，这是与生俱来就被记录在案的，使用各种手段获得了本不该属于自己的超长寿命就属于是违反轮回天意，尤其是如果人类这么做的话更是地狱所不能容忍的，地狱里就会派遣出专门的人员来进行夺取。在『东方茨歌仙』第 12 话中，我们从小町的口中得知这个角色是地狱的鬼神长，这是一个比死神还要强悍，地位与阎王平起平坐的职业。或许是因为如此，在『东方绯想天』里小町路线中与比那名居天子的对话里多次提到的“超度的死神”具体的应该就是指鬼神长，如果能从鬼神长的攻击下逃脱的人就可以继续延长寿命。因此我们就很明白了，索命这种事情与死神毫无任何瓜葛，死神索命纯属谣言。

那么死神具体是做的什么工作呢，『东方求闻史纪』里将死神的职能划分为了四种，一种是管理寿命的死神，计算和测定还活着的人的实际寿命和预定值并加以校准，是一项繁杂的工作。一种是地狱的前台接待工作，对不适应地狱的幽灵进行讲解和引导。一种是作为书记员，陪同阎王出席裁决审判并且将过程记录的工作，相当的枯燥乏味。最后一种就是三途河上的船夫，收取佣金之后将幽灵摆渡至彼岸，从描述上是一份外勤而且费力的体力劳动，在死神之中并不受欢迎，但是小野塚小町却似乎

乐在其中，这是因为这份工作是唯一一份暂时远离上司监管的独立职位，可以随心所欲地依照自己的步调来工作，还能与诸多幽灵对话，比起在地狱里那几份闷头苦干的工作来说，确实是一份相对自由的职业。为什么会喜欢这份职业，恐怕与小町本人的性格有关。在『东方绯想天』的设定档案中对小町的性格描述是这样的：

“落落大方，却略显轻浮。

性情阳光，好像江户之子般爽快大方。

但是，在工作方面却经常偷懒，而且看上去也不怎么惭愧。

经常会与别人打打趣，说点笑话，在一起会很开心。

而这个，并不是死神的性格，而只是她自身的性格。

死神也是有各种各样的人的。”

这段话的重点就是“轻浮”、“偷懒”了，这样一份天高皇帝远的工作，正合小町这种喜欢偷懒的死神的口味。无人监督，想工作的时候就工作，不想工作的时候就往草地或者树荫下一躺，悠然自得，快活似神仙。这种大大咧咧的性格很适合谈天说地，但是对工作却是非常不利的。正是因为她的这种随心所欲不紧不慢的工作节奏，才导致了幻想乡被花的海洋所淹没，工作量的突然增加而她却没有认真对待，结果被上司抓个正着，被狠狠教训了一顿。

虽然说平时喜欢偷懒，工作时的小町倒是很遵守工作时的原则。作为三途河的摆渡人，最大的一个优势就是有直接收入，因为要渡河的幽灵必须要交佣金，相当于买船票，不过这个船票可不是固定的价格，而是死者拥有多少就要完全交出来，她才会让你上船。不知道其他摆渡的死神是不是也是如此，但是在小町这里，渡河的速度取决于搭船幽灵所付出的佣金多少来决定。根据『东方花映塚』小町的设定文档里的说法，死者拥有的佣金多少不是生前的财产，而是死后有多少人肯衷心的为死者悼念，用通俗的说法就是生者为死者办白事时的花费的总和，花费越高，死者身上就拥有越多，因此如果一个人是善人的话，那么他死后必然会有很多人悼念他，他在渡河前所持有的佣金就越多，恶人则反之。小町的能力是“操纵距离的能力”，三途河的宽度几何，取决于渡河时付给她的佣金多少，支付的佣金越多，河面就越狭窄，甚至不过是咫尺之遥。可如果一名死者的财产为负数的话，那么她就会在船到中途的时候将这名死者扔到三途河里。落入水中的死者将无法从河里上来，会被栖息在其中的大型鱼和水龙吃掉。

虽然小町的性格上是一个爽快大方的江户之子，但是在这种原则性的问题上倒是会斤斤计较。其实这并不奇怪，根据『东方求闻史纪』中的记录，三途河的渡船费一直是地狱财政的重要收入来源，但是随着进入地狱的人口越来越多，地狱也自然要扩大基础设置的规模，需要的费用已经让财政开始吃紧，就连小町的渡船都不得不无奈的配发使用的已经陈旧的船只，渡船佣金就显得更加的重要。然而从游戏里小町的弹幕来看，却是以金钱为主的弹幕攻击，在『东方文花帖』中小町的Level 10-1的普通弹幕攻击时，射命丸文是这么评价她的：

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『东方符卡录1』
作者：BIBIA 出品：洗熊公社 提供：紫
http://weibo.com/fromover



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『荏苒—暖の华』
作者：G.H 出品：便当境界 提供：G.H
http://pixiv.me/sacuki3218



“豪爽地挥金如土。这就是所谓的“今朝有酒今朝醉”吗？不过估计也都是从死者那里搜刮来的钱财吧。”

如此大把大把地将金钱作为弹幕来攻击，倒是颇有几分江户之子不拘小节、内心豪爽的风范。而且在『东方花映塚』中小町的第一张符卡就是“投銭「宵越しの銭」”，语出自“宵越しの銭は持たぬ”，直接翻译是不要拿着隔夜的钱，说得直白点就是今天有钱今天花，这是江户时期富家子弟的口头禅，不考虑将来之事，今朝有酒今朝醉。

这也让人不由得遐想她会不会做出那种收钱不渡河的事情，或者是“吃回扣”等等行为，因为她的华丽阔绰和地狱的财政紧张完全不成正比，恐怕也是使用了不正当的敛财手段吧。不过既然在这么一个卖力气的岗位上工作，悄悄私吞一点钱财也并非不能理解的行为，不如说如果真的是这样的话，反倒让她的形象变得更加的具有鲜活的人情味。

虽然说在这么一个有“钱途”的岗位上，但小町还是希望自己能够有一份像样的工作，毕竟船夫这种职业在旁人看来就像是底层阶级一样。

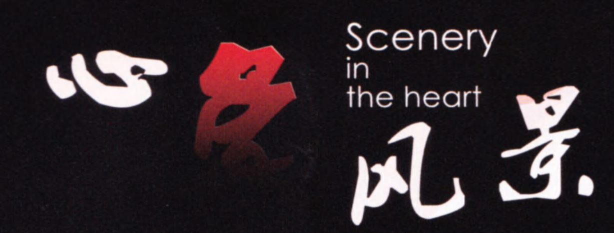
小町的造型可以说是从原作中就被固定的美女，因为她的原型小野小町本就是日本民间传说的大美女，拥有与杨贵妃、埃及艳后并称世界三大美女的无双美貌，再加上小野塚小町所穿着的服装相当的华丽，赤发赤瞳，而且因为那条大腰带将她的胸围彰显出来，是极少数在神主原画中就描绘出身前曲线的人，因此大多数人都认为小町在神主的原设立绘之中是最美的，甚至有着幻想乡第一巨乳的美称。如此容姿之人却做着船夫这样的工作，确实有点不合身份。因此在『东方绯想天』的结局中，小町也希望能够转职成超度的死神，这意思就是希望能够晋升成为鬼神长。不过连船夫工作都做不好的她，是根本不可能得到这样一份工作的，只是懒散成性的她并没有注意到这点。

现在似乎她又有了一份船夫之外的工作。在『东方茨歌仙』中，小町频频出现在茨木华扇的住所中，虽然看上去像是在偷懒翘班，不过好像是小町在监视着茨木华扇。第3话中茨木华扇消灭怨灵之后小町就找来了，并且言语中提到了这件事，被华扇认为小町是在监视她，小町也以口头告诫华扇不要轻举妄动，不然地狱不会坐视不理。不过虽然说是在监视华扇，却又似乎在有意无意地提醒她，在第5话和第12话中，华扇以自己的方法教育了巫女，以及地狱有什么大动作的时候，小町都会来到华扇的居所里告知，甚至连鬼神长索命这件事都告诉给了华扇，并且提醒她自己也要当心点。如果说华扇是因为有罪而被地狱盯上的话，小町的做法无疑就是在帮助华扇如何摆脱来自于地狱的惩罚。

从对话上看像是在威胁，细细解读之下才发现小町所作的一切都是为了华扇好，这时候二人的关系又像是朋友一般。这或许就是“江户之子”的气派，充满人情味的正义感。也许是因为她是在生与死的境界之间游走的死神，对生者的世界有着与其他地狱的住民所不同的看法，才会做出这样的行为。

小野塚小町就是这样一个自由奔放的人，不受任何的约束，我行我素的生活着，就连她的主题曲也是如同她的性格一般活泼。这首名为“彼岸帰航　～ Riverside View”的曲子，曲风轻快，给人一种江户时代那种自由奔放的感觉，又具有那种旷野广阔的风景感，尤其是曲子刚响起来时，就能够让人在瞬间感觉到心情愉快舒畅，仿佛置身在辽阔的荒野之上，周围又有无数的幽灵在翩然起舞，眼前似乎能够看到小町正在引吭高歌，一种“我自逍遥天地间”的豪放感油然而生。

随着曲子的深入，既会有一种对逝去之人而唱响的挽歌，又有一种已经前往彼岸之人对生者的眷恋之情。虽然已经被三途河阻隔两界，但曾经一起生活过的时光是无法从人生的经历中抹除的，无论是此岸的生者，还是彼岸的死者，都彼此怀念着，并且做着最后的告别。也许正是因为在生与死的境界中生活，见惯了生离死别的情感之后，小野塚小町才会变得更加的豪爽奔放，因为这样的性格，无论对于生者还是死者，都是极具感染力的，让他们能够将曾经美好的时光作为珍贵的宝物放在心里，坦然面对着仍要继续的未来。



小野塚小町虽然身为死神，但因为有着这样的风格，所以她并没有死神在一般认识中的那种可怕。在各种二次创作中，她所充当的角色大部分属于那种脱线大姐姐的类型，而且心地善良，会温柔地对待他人，就连她对待工作上的偷懒，也被认为是为了给自己的上司四季映姬减少工作压力。四季映姬作为审判长过于温柔的性格使得她的审判经常因为个人感情和明辨是非的判断产生矛盾而增加压力，这时候小町就会以故意偷懒的方式被映姬抓到，因为在懈怠工作这种行为无论是于公还是于私都是需要受到惩罚的，映姬就会毫不犹豫的惩罚小町，而这种干净利落的审判也会让映姬在无形之中舒缓了平时的压力。而且在与映姬搭档工作时，小町时常会扮演恶役的角色，与映姬唱双簧，借此来完成工作。各种漫画中初登场不是在偷懒就是在睡觉，让人看了就会觉得非常的有趣。或许，在二次创作者们看来，地狱这样一个印象上刻板而且可怕的地方，需要小町来担当这样一个活宝角色的存在，这样的反差能够让人会心一笑，就连「东方绯想天」的设定中也认为与她在一起说笑会是一件很开心的事情。

这就是小野塚小町，一个活泼可爱的死神，一个与常识境界中不一样的死神，一个颇具人情味的死神，搭乘这样的死神所摇曳的小船，即便是前往死之国度，也一定会是一趟令人愉快的旅途。此时此刻，听着她的歌声，不由得兴致盎然，不如作一首诗，来回应她的美妙：

荒野魂离伤，迷途彼岸香，死神歌流转，荡漾三途江。▲

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『Crossing』
作者：谜肘 出品：U235 提供：谜肘
http://www.pixiv.net/member.php?id=217707



不朽的“仰角帝”，不灭的“白胖魂”

I Love Low Angle, I Love Pants!

——日本三大美腿画师之首的山内则康

■ 文 / 完蛋了的国王 ■ 责编 / 如月千华、JEDI ■美编 / 迷梦

Starting from foot complex

引言：从足控说起

诸君手中所捧着的这本杂志的创始人、笔者的老友jedi是一个狂热的足控。我们都知道凡事只要沾上“狂热”二字那大抵上就已经偏离了世间所说的正常价值观了。就拿足控这件事来说，在jedi眼中也是有“正道”和“邪道”之分的，仿佛路德宗之于罗马教廷一般，是不可共存于世的一个理念、一种信仰。那么什么是所谓“正道”？何又谓之“邪道”呢？这便是足控们的最大分歧所在了，双方互指“异端”的争执起因也多半就在于斯。我的这位好基友认为只有纯粹的“黑丝”和“素足”才是正道，其他一切形式，尤其是足交和足底控都是邪道。不过在笔者眼里，一切三次元足控已经都是邪道了，所以我俩也有经常互指“异端”的时候。当然时代进步了，无论谁是异端，jedi与笔者中的任何一个都不用被绑上火刑架。既然聊到了足控的话题，这一期就来介绍一位有着“日本三大美脚动画师之一”美誉的老牌画师，一位有着让人过目不忘的画风的性情中人，一位实力和执念甩开TONY大神几条大街的“仰角帝”，一位因为没能赶上好时代而无法大红大紫的鬼才，一位活在90年代歌舞升平中的娱乐至上者。

本文的主角叫山内则康，31年前踏入业界时从事的是动画师的职业，现在仍然活跃在动画制作的第一线。将山内封为“日本三大美脚动画师之一”的这个人叫小黑佑一郎，经常接触日本动画资讯刊物的读者或许听过这个名字，此人是一位资深动画评论家和媒体人，曾任高端动画月刊『amine style』的总编辑，在动画从业人员圈内很有人缘，坚持从事动画人访谈工作十几年，跟大批业内有头有脸的人物都打过交道，所以此人的话是有一定权威性的。

他评出的“三大美脚动画师”分别是山内则康、冲浦启之和平松祯史，后面两位大家应该并不陌生，最年轻的冲浦启之成名于Production I.G，冲浦16岁入行，未满18岁就第一次担任作画监督，34岁时转行做监督，执导了颇具影响力的剧场版动画『人狼』，冲浦在画『人狼』中的“小红帽”和『老人Z』中的护士小姐晴子时，深受中村孝和结城信辉影响的洗练写实的笔法博得了小黑的欣赏。比冲浦年长3岁的平松祯史出自GAINAX的作画系统，他的两部代表作『守护甜心』和『新世纪福音战士』给人留下了深刻印象，两作中的女主角如月甜心和明日香都是业界知名的美腿角色，能拿捏好成熟干练的性感女郎和青春活力的女子高生这两种不同的角色类型，说明平松的确不是泛泛之辈。至于最年长的山内则康，一眼扫过他的履历时，给人最大的感受就是“微妙”二字，由他担任人设的动画数量在这三人中是最多的，以个人经历而言，曾在里界厮混过一番的山内毫无疑问也是三人中江湖资历最深的，但我们也知道资历这玩意并不能与名气画上等号，始终缺乏一部具有号召力的代表作是山内则康身为一个动画人多年来的一块心病。当然撇开虚名浮利来评价山内的才能的话，笔者倒觉得山内是这三人里画得最好，创造力最强的一位，在下面的段落中笔者就会通过很多鲜为人知的事例了佐证这个观点。其实冲浦启之也说过跟笔者相似的话，他曾评价山内则康为业内“画女体的第一把好手”，那么曾被誉为天才的冲浦口中吐出如此盛赞，究竟是场面上的恭维话，还是发自肺腑的中肯评价？让我们就把这句话作为本文的开端，来引出山内则康的人生故事吧。



Used to be a cheater

靠作弊赢来的一年饭票

山内则康生于1959年9月13日，现年54岁。以31年的从业年限来倒推的话，山内懵懵懂懂地踏入动画产业这个大染缸时是上世纪的1982年，那年他已经22岁，以他身处的那个奇迹频频上演的年代而言，22岁几乎可以判断为“大龄青年”了，更多比他年轻的人都在20岁以前就义无反顾地放弃学业，凭着一股脑的不知天高地厚的冲劲闯入了这个水深不见底的行当，但对于山内而


▲山内则康





言在头脑发热意气用事之前其实还有一道他很难跨越的障碍，如同一条无形的缰绳每每在关键时刻将他头脑中如野马般暴走的思绪拽回到现实当中，这一障碍就是地域上的阻隔。山内则康生于遥远的北海道，并在那里长大成人。提到80年代日本动画产业的中心，除了东京以外就不可能有第二个地方，无论在任何一个时代想要只身在东京这样的大都会打拼存活都不是件容易的事，况且空有一腔热血，既没有文凭也没有一技傍身的话，那么冲动的下场往往会很凄惨。所以尽管山内自幼就很喜欢画画，也受过相关的专业教育，并且一门心思想入动画业的门，但等他踏出专科学校的大门时已经是一个思想成熟，价值观健全的22岁青年了。或许他错过了年少成名的机会，但要在动画这片热土上有所作为的话，20岁出头的起点其实并不算晚。

于是，31年前的某一天，怀揣着梦想和一点可怜路费的山内就这样一脚踏入了求职者的修罗场，在东京好几所动画公司碰了壁之后，这一天山内站在了板桥区若木一丁目某一栋商务楼的楼下。这次他要面试的这家公司名叫Studio Live，他是通过一位好友的姐姐的关系得到面试机会的。这位“姐姐”有着一个好听易记的名字叫小林早苗，在Studio Live任原画一职，后来嫁给了同公司的动画师近永健一，改名为近永早苗。此人曾参与过动画『超兽机神断空我』的人设和90年代红极一时的美少女育成游戏『Little Lovers』的人设工作，是山内非常敬重的一位前辈。善解人意的早苗姐姐可能是听说这个姓山内的小伙子之前几次上门求职失败，正急得六神无主，于是动了恻隐之心有违常理地向山内透露了公司面试的细节，也就是现场作画的主题。动画公司的招聘无非就是当场进行限时的命题作画，以考验面试者的创造力、画功和临场发挥能力。据山内回忆，应聘动画师者人手一本素描簿乃是标配，职业经验欠缺者往往天真地认为在素描簿里画几张面试公司制作过的动画作品里的角色肖像，讨好一下面试官就万事大吉了，但实际情况当然不可能这么闲庭信步。Studio Live的考题是按照命题在现场绘制几张运动帧，山内坦言如果不是事先得到情报的话很可能当场就跪了。

面试当天山内表现得异常沉着，这一点已经给公司老板芦田丰雄留下了不错的印象，但更让芦田吃惊的是山内很快完成了作品，画作不仅质量上乘，而且几乎就是完全照着芦田命题的思路来画的。芦田对这位应聘者的才能感到非常吃惊，当场拍板签下了这位新人。当然芦田并不知道他看中的其实是个作弊犯——这在很多年以后才终于作为笑谈而真相大白。如果知道是小林早苗帮助山内一起徇私舞弊的话按照日本人的性格恐怕会将两人一同赶出公司，然后通知业内其他合作公司永不录用此二人吧，所幸这样的悲剧并没有发生，山内则康顺利蒙混过关了。

然而山内得到的并不是一份正式用工合同。对日本动画产业稍有了解的人应该听说过职员分为打零工、外注员工、派遣员工和正式员工这几种，他们的待遇和福利有着天壤之别。山内得到的只不过是一份打工合同而已，按工作时长或者计件来发放薪水，没有福利、没有国民医疗保险、没有固定休息日……简言之除了一份微薄的薪水什么也没有。山内还记得社长当年对他说过这样的话，“公司会提供你一年最低限度的用餐和打工工钱。”言下之意在物质方面就再无其他可给了。面对这样一份比高中生麦当劳打工好不了多少的工作，山内非但没有抱怨反而感恩戴德地认为在这一年里他一定要用实际行动来报答社

长的器重，就算死也要累死在作业台上（笑）。后来当被媒体问及Studio Live当年是否就是把这种苛刻的用工条件作为经营方针时，芦田苦笑着表示当然不可能是刻意为之，而是被业界的形势所迫。芦田透露80年代初的日本动画界在高速发展的同时也遗留下来很多尖锐的问题，其中教人最为头疼的问题之一就是从业人员极高的淘汰率——或者也可以说是极低的生存率。

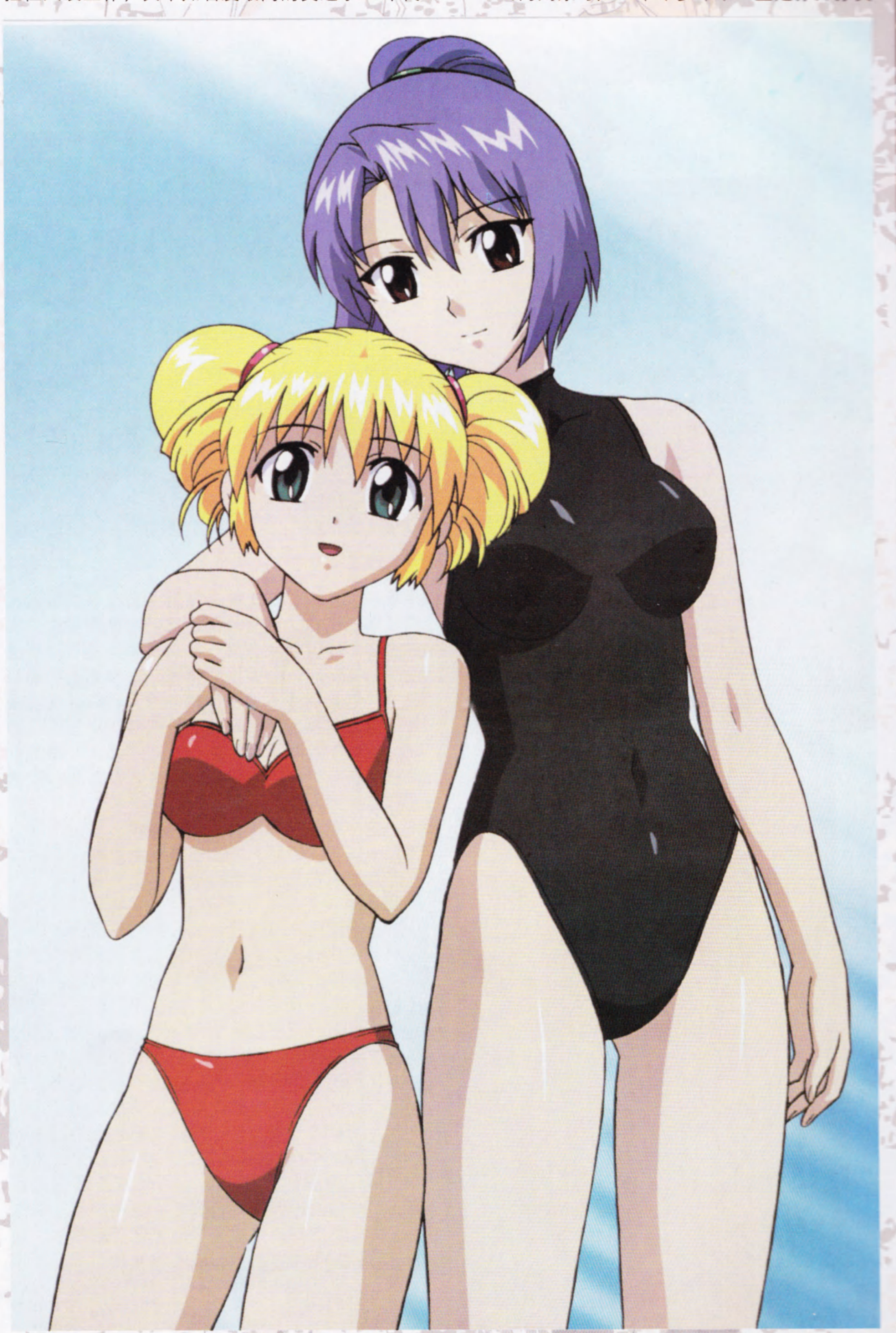
一个十年周期里不算育儿等暂停工作的情况，因为跳槽、转行或者从合同工转为外注自由职业的员工比例居然达到惊人的90%！只有不到10%的人能在一家动画公司“存活”超过10年，而一般以培养一个作画监督人才的周期来计算的话，10年刚刚够一个新人出师。如此残酷的现状决定了动画公司，尤其是中小型企业，每年必须通过各种渠道大量吸纳新人，然后被迫经历一个大浪淘沙的过程，一旦在过程中发现好苗子，公司往往会绞尽脑汁将他们留在自己帐下，以避免被大公司挖角或者因为新人想赚更多钱而辞职成为自由职业者的情况发生。所以对于山内则康作弊一事，笔者认为芦田不可能几十年里都一直被蒙在鼓里，很可能在他眼里这个爱耍小聪明的年轻人身上亦有可取之处，给他一段证明自己能力的时间也是无伤大雅的。他究竟是那90%还是10%就只有时间才能给出答案，况且公司开出的价码本来就已经够寒酸的了，一个新人的去留对公司财政状况而言谈不上什么实质性的损失。

He was totally on himself

恩师领进门，修行在个人

说起将山内一手领进业界的芦田丰雄，可算得上是日本动画界的一位传奇人物。1944年出生的芦田亲身经历过战后在废墟上重建家园的萧条期，也赶上了经济振兴的大发展。年轻时曾为现在日本最大的面包生产商山崎面包做过推销员，也曾进过手塚治虫开办的虫Pro直接聆听过大神的教诲。当虫Pro在1973年因为经营不善而倒闭后，芦田利用多年来积累的业界人脉于1976年创办了自己的动画工作室Studio Live，同年便开始了参与本格TV动画的企画和制作。芦田是一个自学成才的动画人，在虫Pro摸爬滚打的几年里，上至人设演出，下至宣传跑腿都亲身体验过，所以芦田丰雄是70年代末业界难得的从制作人、人设、作画监督，到演出、后期制作和市场营销的各个环节几乎无所不通的全能型战士。彼时Studio Live的最强项在动画人设外包，因此很多经芦田之手培养出来的动画界人才大都是人设和作画分野中的佼佼者。Studio Live的崛起和壮大是从1979年开始一直到90年代中期，90年代初的几年里可以说是Studio Live的巅峰期。以芦田为首的作画团队使用“いんどり小屋”的名义为大批脍炙人口的动画担任人设工作，其中知名度最高的莫过于80年代家喻户晓的系列TV动画『魔神英雄传』，他本人还出任过『北斗神拳』剧场版系列的监督一职，在男气动画爱好者中很有威望。芦田先生一生育人无数，也一直心系动画人的职业前景。2011年7月23日芦田先生因病逝世，享年67岁。在他辞世前的几年里一直致力于为动画人争取职业保障的社会公益工作，并在2007年提议创办了日本动画演出师协会（JAniCA）并亲任理事长，翌年将JAniCA成功纳入国民健康保险体系，为不计其数的动画从业人员争取到了一份社会保障，用自已的实际行动履行了当年对很多年轻动画人们所许下的诺言。山内则康不仅是芦田的得意弟子，也是千千万万国民保险受益人之一。

山内则康与芦田丰雄多年来一直是亦师亦友

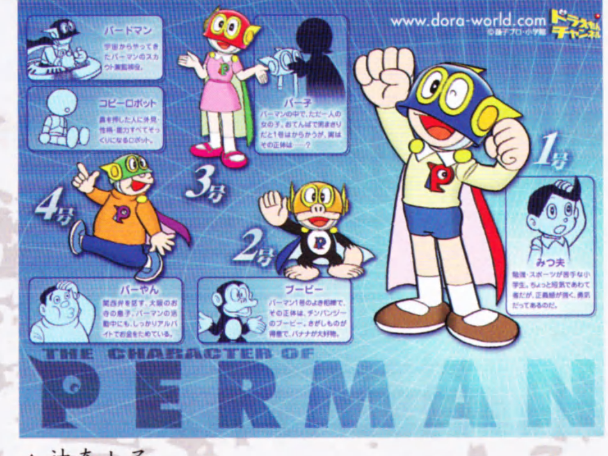


芦田豊雄 ILLUSTRATIONS VIFAM, GALATT MOMO & ORIGINAL

▲芦田丰雄作品

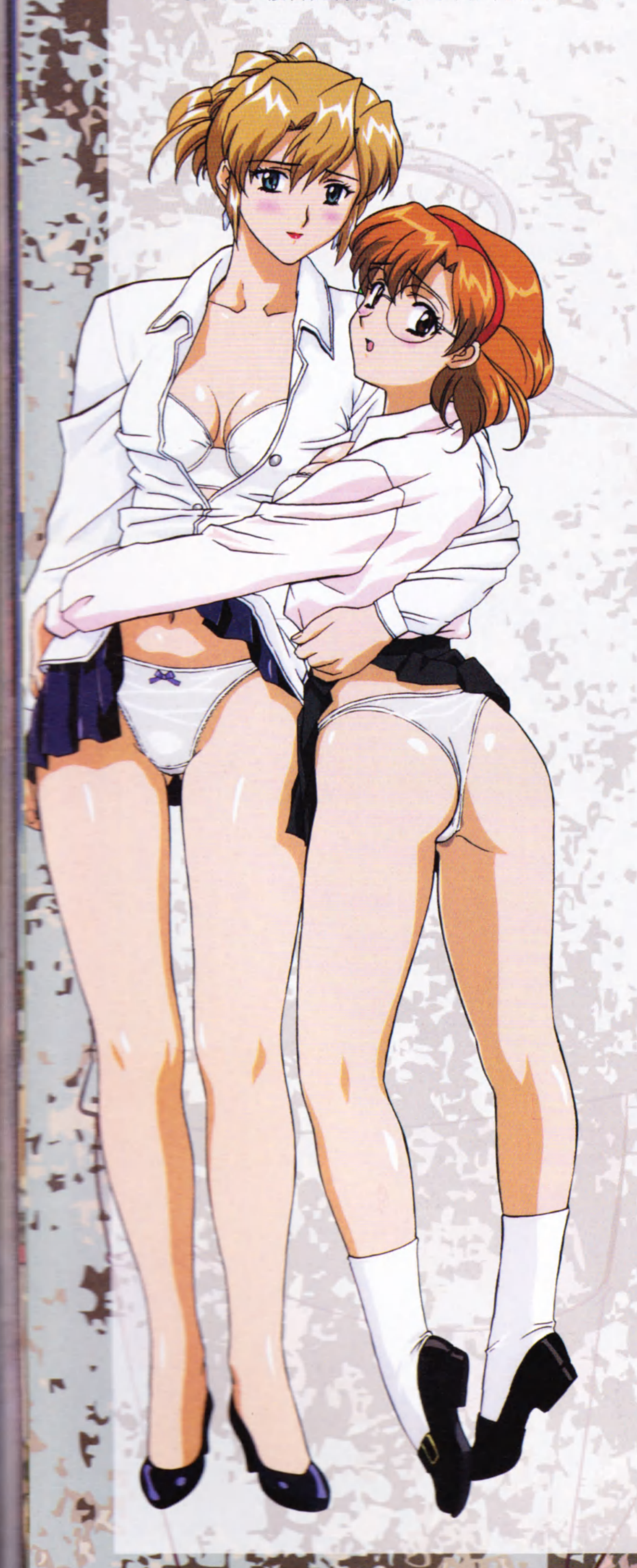
的关系，山内业界生涯的前十几年都是在Studio Live，在芦田的关注下度过的，可以说没有芦田的栽培就没有现在的山内。

领了一年饭票在Studio Live安顿下来以后，山内的出师作来得很快。1983年的他就先后参与了根据藤子·F·不二雄名作『神奇小子』改编的同名长篇动画、芦田丰雄亲任人设的人气机器人动画『银河漂流』等三部年番TV动画的制作，一上手的职位就是原画，这类大长篇往往一画就是好几个月的工时，一年画三部年番的话仅从工作量而言已经足可以比拟一些入行十年左右的原画老江湖了。山内的成长之快在Studio Live社内是有目共睹的，如此一日千里的成长速度其实并不完全得益于芦田丰雄的调教，诚然靠芦田的关系Studio Live可以近水楼台先得月的拿到不少优质动画的外包单子，新人们因此能得到更多与业界前辈高人们共事的机会，经受的职场磨砺也会更货真价实一些。不过说到底身为一社之长的芦田不打算也没精力担负起一个保姆的角色，山内等小字辈平日里都不是由他手把手带起来的，芦田甚至没有直接对山内画风成型期的种种细微变化施加过影响，所以尽管两人多年来一直以"师徒"相称，然而山内与芦田的画风没有丝毫相似之处，完全看不出师徒的痕迹。



▲神奇小子


▲银河漂流



这可能与芦田的育人方针有关，他向来对业界几十年不变的职人发展轨迹嗤之以鼻，认为以前那套"十年原画经验换一个作画监督，十年作画监督换一个人设画师"的老方法既阻碍了动画师队伍新陈代谢的速度，又直接造成了动画师收入水平低下的现状，因为很显然拿着微薄的工资在基础职位上苦熬十年才能等到出头机会的工作对年轻人是没有任何吸引力的，干动画这行毕竟不是只靠爱和根性就能坚持下来，过劳死、英年早逝这种悲剧在80年代就已经屡见不鲜了。对于山内这种新人，芦田认为应该给予其足够的发展空间，让他们在短时间内有直接挑战高级职位的机会，同时作为导师则不应该向新人施加过多的影响从而抑制了他们的创造力。

芦田用职场格言教导山内的场合远比在技巧上实打实教导他的场合要多。山内曾回忆说他的这位社长老师说过很多令他记忆犹新的话，比如芦田教导他"拼尽全力去工作这种态度固然没错，但更重要的是享受这拼尽全力的过程，同时也让周围的人欣赏并理解你的工作方式。"言下之意就是一个人傻干是没有意义的，首先自己要享受拼搏的过程，其次让周围同事明白你在为什么目标拼命工作。芦田说这就好像是打棒球，职业选手有职业选手的精彩，一个愿意用整个暑假时间去磨练球技的普通高中生也同样能表现其帅气的一面，因为自我满足是实现自我价值的基石，一个对自己所从事的职业不能感到满足和自豪的动画人又怎么能做出有趣的动画呢？山内现在仍在坚持制作他认为有趣的，能让他体验到自我满足感的作品正是受到了芦田丰雄这种理念的影响。其次，芦田认为学习的途径可以不拘一格，并不是师傅教什么徒弟就学什么，师傅不教的东西徒弟未必就学不到，所谓"偷师"的关键全在一个"偷"字上。他曾说"山内这批新人入行的时候正是业界高速发展期，很多工作方式都有待去重新定义，其实偷师也是当时的一种主流，将别人的工作方式借鉴过来自己加以消化并改进，然后创造出属于自己的流派，这在当时是很普遍的状况。"

诚如斯言，就以追随者无数的金田伊功的金田流而言，也并非个个都是找金田伊功拜师学艺的入门弟子，更多的是靠模仿自学成才的年轻人，成名以后出于种种原因自己投到了金田门下。"每年有不计其数的年轻人等着出人头地，想单单只靠地里有限的养分就能长得出类拔萃是几乎办不到的。"不仅作弊作得天衣无缝，山内则康在偷师这档子事上可以说也是颇有心得的，在谈起以新人身份参与『银河漂流』等大作，与富永贞义、大河原邦男这样的大前辈合作时，山内不会放过任何一个偷师的机会，在社内他就习惯了默默躲在一边观察师兄师姐们工作，学个一招半式，他的恩师芦田自然也是其偷师的对象，据说年长男性角色的画法就完全模仿自画男气动画堪称业界一绝的芦田，而在机械设定方面的启蒙则可以追溯到高达系列的御用机设大河原邦男以及名作『高达08MS小队』的监督神田武幸。如此孜孜不倦地从他人的土壤里吸收养分的山内成长速度实在太过迅猛，以致于在他入行的第四年就已经被破格提升为动画人设一职，当中甚至没有经过作画监督的过渡，是直接从原画被提拔为人设的，这样的事例即便是在奇迹频发、天才横行的80年代时也是相当罕见的。眼看一颗动画界的新星冉冉升起，但为何现在的山内却是以女体和美腿而著称的工口大叔呢？技能树到底是在哪个环节长歪的呢？

A low angle career

技能树歪了，"仰角帝"的惊天秘密

1985年4月，山内则康人生中第一部重要大戏『超兽机神断空我』开播，该作由80年代风光一时的苇Production担当制作，制作阵容空前华丽，云集了一批当时各方面的俊才。监督是国宝级的演出家、监督，曾执导过『横山光辉 三国志』的奥田诚治；系列构成藤川桂介是80年代最著名的动画脚本家之一，代表作有『魔神Z』、『银河铁道999』、『宇宙战舰大和号』、『六神合体』等，可以说是80年代日本SF萝卜动画的看板人物；谱写配乐和主题曲的是特摄剧界的强者组合池毅和户塚修；机体设定方面，由刚出道不久，还顶着"平井寿"马甲的平井久司与年方19岁的天才画师大张正己两位新人联袂负责；另一块重头戏的人设部分则由芦田丰雄亲自带队，以



“いんどり小屋”的名义承接，与苇Pro的资深作画团队紧密配合，双方都派出了精兵强将，Studio Live的主将是若干年后『美少女战士』系列的人设和总作监只野和子，苇Pro这边派遣的是后来转行做监督，拍过『苍穹的法芙娜』系列的羽原信义。Studio Live这边秉承了芦原一贯的工作方式，始终以团队的形象示人，这既有芦田保护下属的考量，也有他自己的私心在里面，いんどり小屋是一个类似于矢立肇的集体署名，其成员并不固定，以芦田为首，前文提到过的近永夫妇、只野和子、山内则康、渡边敦子、大岛美和、冈真理子、神志那弘志……这些各时代Studio Live的主力动画师都曾隶属于いんどり小屋麾下。

在STAFF表的“人设”一栏里通常只能看到いんどり小屋的署名，但其实资深作画宅还是可以通过观察每话的作画阵容、画风、作监人选来锁定某一部动画究竟出动了いんどり小屋里的哪些成员来完成，后来就有作画宅考据出『断空我』的人设实际上有只野和子、小林早苗、山内则康、吉松孝博、松下浩美和神志那弘志这六人，每个人只分到若干角色，按照社内的辈分来决定角色的多少和重要性。如小字辈的神志那弘志（后来成为Studio Live第二任社长，欧派神作『微笑的闪士』的监督）只分到了无限帝国ムゲ帝王这么一个角色，比较受器重的三人组只野、小林和松下则瓜分了兽战机队的四位帅气主角。辈分与神志那弘志相当的山内其实也只分到了一个反派阵营里的一个女配角而已，但山内手握一项优势是其他同事们所不具备的，那就是全剧角色的服装都交由他来设计，这可是一项绝对的美差，就像掌控篮板的人能掌控全世界一样（樱木花道躺枪），掌握了角色服饰的人就能左右角色整体的视觉效果，芦田没有把这项美差交给更懂着装的任何一位女弟子来做，足可见对山内的期待值之高。

在这里笔者不妨花些笔墨来介绍下『断空我』这部动画与其他萝卜动画的不同之处。之前提过本作的系列构成藤川桂介是这个分野里的大神级的人物，他的前作是改编自横山光辉名作『六神合体』的同名动画，横山的作风历来是人物关系爱憎分明，落笔强健有力，擅画硬派作品，藤川的写作风格亦然，所以『断空我』首先是一部带有硬派血统和特摄气质的真实系原创萝卜动画（也有人认为是半真实半超级系）。不过作为企画方的苇Pro是一家硬派特摄动画和变身魔法少女动画两线双修的公司（有兴趣的读者可以看看『二次元研究』上的魔法少女动画史，了解下苇Pro的作品系谱），突发奇想地打算在硬派中加入一些青春恋爱元素，制作成一部带有“青春群像剧”标签的萝卜动画，这种概念在80年代是相当前卫的，风险当然不言而喻。从结果上看，『断空我』确实不太受原先的目标观众群，也就是低龄男性观众的待见，但这并不意味着动画失败了，因为在调整市场策略后『断空我』在青年观众中找到了一片新的天地，此后还拍摄了OVA续作。帮助『断空我』成功跨过年龄障碍的大功臣之一就是山内则康。此话怎讲呢？其实为了吸引年轻人的关注，『断空我』打出了“潮流”这张牌，该剧视觉上的一个显著特点就是主角的衣着特别潮，尤其是中间的eyecatch部分每一话都会展示主角四人的新造型，萝卜动画中罕见地出现了裹着头巾脚蹬休闲运动鞋的男主角，这些被称作为“原宿系”的着装风格当时的确博得了大批年轻人的喜爱。

在回忆当初画『断空我』的这段岁月，山内还是很谦虚地把人设广受好评的功劳推给了恩师芦田。山内表示芦田对人设工作的见解对他极有启发，芦田认为“人设是一种收集大量信息以后的成果”，“一个优秀的人设画师应该是一个涉猎广泛的人，经济、政治、自然、体育、时尚这些看似不相干领域的信息都可以成为人设画师日常积累的财富。”就拿『断空我』这部动画来说，“原宿系”的着装设计不可能来自于其他地方，只可能来自于原宿街头，所以山内要做的就是花时间多去原宿一带走动，带着相机到处街拍，记录下原宿系年轻人们最鲜活的瞬间，山内坦言这段时间的实践对他动画人设生涯的影响很大，至于影响到哪些具体方面？影响的结果是什么？说出来还真让人有点哭笑不得。一言以蔽之的话就是，从某一刻起山内就彻底迷上女性的腿部曲线了。这世上有欧派星人，有丰臀崇拜者，那自然也会有美腿神教教徒，山内对女性腿部曲线的迷恋其实可以一直追溯到他的童年时代，而且通过这段童年经历还引出了一个大秘密来。山内在北海道出生和长大，童年时代的山内就是一个不折不扣的小军事迷，他的军事狂热对其日后创作风格影响非常大。北海道作为日本最北面的门户驻扎有大批自卫队，山内老家附近有一个叫真驹内的陆上自卫队驻地，一到公众开放日山内的父母就会带着他来这里参观。70年代正赶上欧美的迷你裙热潮传入日本的时候，经过永井豪的国民漫画『破廉耻学园』的一番炒作，迷你裙在日本迅速升温，担任亲民讲解员的自卫队女兵普

▲『超兽机神断空我』成为超级系萝卜片的经典



遠已经换上了大胆的迷你裙装，早熟的山内对女兵们的迷你裙底下的“诱人风光”记忆犹新，山内的原话是“除了枪以外印象最深的就是女人的胖次了”。当时他就隐隐产生了“女人果然还是配迷你裙最好”的念头，此外因为年幼娇小的关系，看女兵的美腿都是仰视的角度，所以潜移默化中就形成了带有45度“仰角”的独特审美观。原来“仰角帝”的种子在那么小的时候就已经埋下了，的确非TONY之流可比，如此奇葩的美学形成史笔者还真是第一次听说，这样的绅（biàn）士（tài）怎能不让小黑佑一郎佩服得五体投地呢。



You Yamauchi, that's you!

山内，就决定是你了！

山内则康在Studio Live有一位意气相投的师兄，此人名叫西岛克彦。说是师兄，其实西岛比山内还小一岁，只是入社早了一年理所应当地成了前辈。这个西岛克彦可不是个泛泛之辈，业界多年来一直流传着关于他年轻时的一些武勇谭，像是什么大学念到一半时因为对『机动战士高达』异常着迷，毅然决定退学，并且直接致信给富野由悠季，说什么想加入日本SUNRISE（也就是后来的SUNRISE社）给老头当左膀右臂，富野的坏脾气业内皆知，骂哭新人也不是一次两次，但真遇到西岛这样不知天高地厚的主竟然一反常态心情大好，叮嘱SUNRISE的制作人岩崎正美帮

这位志向高远的年轻人找一份合适的工作，西岛就这样被推荐到了Studio Live。可西岛在芦田的魔下也并不消停，前脚刚到后脚就忙不迭往外跑，竟不顾行业规矩向芦田申请去押井守的『福星小子』剧组报到，理由是他很崇拜押井。『福星小子』当时由另一家公司Studio Pierrot负责制作，跟Studio Live并无关系，芦田哭笑不得只得放行，或许芦田当初是打算把西岛派出去锻炼锻炼，让押井守帮忙调教一下也是极好的。Studio Live是一家以人设和作画见长的公司，西岛的入门职业也是原画师，但他志不在此，崇拜富野也好，押井也罢，显然还是想干监督这一行的。所以在『福星小子』的剧组转了一圈，镀了一层金以后，1983年荣归Studio Live的西岛早已是今非昔比了。

山内在『断空我』出师大捷以后，工作变得繁忙起来，85年底面世的菊地秀行名作『吸血鬼猎人D』的首部OVA动画由芦田执导，并任命山内为人设，只野和子的丈夫松下浩美为总作监，可能是考虑到动画本身的阳刚气质并未动用社内的几位主力女画师，山内的地位因此扶摇直上。次年又一部巨制『强殖装甲』的剧场版公映，这次芦田是以脚本的身份入伙，同样也只带了山内和松下两人分担人设和作监工作，那段时间山内已经迅速成长为芦田作画团队里的左膀右臂了。另一边，西岛也没有闲着，一直在潜心筹备他的监督处女作『A子计划』。84年时西岛曾不声不响跑去帮几个业内的朋友一起制作H动画，这部作品说起来名头大得吓人——日本动画史上第一部本格工口动画『Cream Lemon』，不过在这部动画刚诞生时还只是被当做一部“尺度比较大”的普通动画来看待，这是一个由若干OVA短篇组成的系列动画集，西岛套了叫“N岛K彦”的马甲参与了其中一部叫『POPCHASER』的子作品的人设和原画。这部作品本身的影响力其实相当有限，但对西岛的启发却非常大，从那时起他迷上了大尺度杀必死和枪战风格的题材，一心想着要打造自己的娱乐天地，现在终于让他逮到机会了。『A子计划』与『Cream Lemon』虽是不同作品，却有着千丝万缕的关联，曾作为系列OVA中的一环，后来经西岛的加笔升格为独立企画，1986年6月与『Cream Lemon』的最新剧场版『旅立ち ~亜美·終章~』一同公映。片中云集了大批后来在业界叱咤风云的作画人才，如土器手司、摩砂雪、松原秀典、贞本义行、前田真宏等人都先后为『A子计划』系列做过原画。西岛当然也没有忘了在自己公司内部挖潜，在众师兄弟里他最看重的就是山内，在征得芦田同意后也把山内拉到了『A子计划』剧组中，山内其实就是这样被拉下水去接触工口物的。

『A子计划』公映后反响强烈，其中一半功劳可能要划给业界的票房神药宫崎骏大神，此话又怎讲呢？原来西岛这厮真是语不惊人死不休，跟宫崎大神在媒体上打起嘴炮来，在『Animage』上公开点名称“最近故作深沉的动画太多了，想拍宫崎骏和押井守拍不了的那种作品”，一下子激怒了暴躁的宫崎老头，老头大有点替富野由悠季还账教育小字辈的意思，礼貌而尖锐地好好回敬了一下嚣张的西岛，结果西岛被『Animage』封杀，急得他直喊宫崎老头从中作梗“影响他的票房”。经过这一轮口水仗，『A子计划』的知名度节节攀升，西岛没一下子拍出厉害的娱乐大片，倒是一出手就把娱乐界的八卦炒作手法学了个七七八八。芦田丰雄作为西岛的上司看在眼里急在心里，他不仅担心年轻无知的西岛得罪业界大佬，更担心爱徒山内受到负面影响，于是收紧了西岛头上的紧箍咒，西岛倒也爽快，干脆就从Studio Live辞职不干了，山内则乖乖收拾心情继续工作。

在之后的两年里，山内跟随芦田南征北战，拼杀于大荧幕和电视荧屏之间，做了大岛矢须一的『龙兄虎弟』，画了GAINAX的『王立宇宙军』和『飞跃巅峰』，也在长篇大作『城市猎人』的STAFF里留下过大名。以现在的角度来看，很难想象山内则康早期参加的这一系列热血硬派动画里的画风，与他日后的那些让人脸红心跳的内裤少女们有什么太大的关联。与18岁就崭露头角的大张正己相比，直到1989年苇Pro投拍的『偶像传说英理子』时山内的画风才总算像模像样，花了大概7年的时间。『英理子』是山内首次领衔人设阵容，署名时单独把“山内则康”列了出来，包括第一女主角田村英理子在内的5个主要角色由他设计，另有近永夫妇、富永真理、神志那弘志等人帮着打下手，就连芦田自己的名字也甘居其后，这对山内来说是莫大的荣誉，后来他在个人画集『TOBIMONO GIRLS』里把『英理子』的原画放在了开篇的位置。

『英理子』对山内的意义很特殊，首先它是一部全方位考验山内实力的作品，作为作画团队首脑的山内不光要做出角色原案，还要试着自己去管理作画进度，他是其中8话的作监，同时也是全剧的总作监。其次『英理子』是一部美少女偶像题材动画，时髦度与『断空我』不相上下，但时装的风格完全不同，一个是偶像文化，一个是原宿系，所以尽管方法论是相同的，山内还是要重新外出取材充电。那时候他经常买『Action Camera』和『Camera小僧』这两本盗摄系的杂志做参考，以便研究盗摄者的拍摄角度调整自己的构图，观众不难发现『英理子』的角色画风略显原始，但着装已经很符合山内的作风了，满眼的迷你裙，略带仰角的视角可以看到几位女主角姣好的腿部曲线，以80年代的审美而言已经很性感很工口了。其实“Camera小僧（カメラ小僧）”在日语里就是一个专有名词，特指一些跟在偶像后面盗摄的年轻人，不知不觉间山内已经



把自己锻炼成一个Camera小僧了。

芦田曾这样评价爱徒在工口方面的“造诣”，他说从Studio Live 80年代的招牌人物只野和子身上看到的是女性角色的“处女性”，那是一种纯粹的少女情怀，是小学女生眼中纯洁的水兵月，而从山内身上看到的则是呼之欲出的“女子力”，是能勾起男性原始欲望的女子力。此外，『英理子』的TV版播出一年就完结了，不过后续衍生商品的研发一直源源不断，在时代不断进步的背景下，动画分别在96年、03年和13年发售了LD、DVD和BD三种载体的BOX，BOX的包装样式都是重新设计过的，整整23年的时间足可以作为山内则康画风进化史的活化石来鉴赏了。

其实『英理子』最大的特点还不是以上罗列的几条，该剧的企画非常超前于时代，是由苇Pro牵头，联合偶像事务所、唱片公司和玩具制造商一同搞的一个跨界大项目。动画的目的是为了捧红与动画女主角同名的真人偶像田村英里子，田村的角色有点类似林明美背后的饭岛真理，只不过饭岛当年只演唱了主题曲，而这次田村英里子除了唱歌，舞台表演的衣着也与动画人物相同，



バツ&テリー（龙兄虎弟）



而且名正言顺地担任动画的形象大使，出现在各种CM、电视广播节目和周边商品的肖像上，在90年代的日本可谓红极一时，整个企画的产值高达80亿日元，乐得苇Pro赶紧追加拍摄了一年的续作。后世的许多以艺能人为主角的动画都或多或少的借鉴过这部作品。于是亲手缔造了偶像英里子的山内则康从默默无闻一跃成为Studio Live最炙手可热的原画师。

可就算山内再有名，他也是Studio Live的一份子，他可以接外包工作，不过前提是不影响本社的项目。80年代的动画师不像现在这样自由，轻小说插画、萌系刊物插画什么都还不存在，想辞职单干的话很难生存下来，所以成名后的山内也一直没敢贸然辞职。西岛克彦可是垂涎这位师弟的才能已久，隔三岔五就打探口风，92年时果真有一个不错的企画想拉山内入伙，只可惜后者排不出档期，就这样一等再等，时间很快就到了1994年。苦等两年多的企画主终于等来了贵人事忙的山内，在居酒屋的饭桌上，西岛将山内引荐给了动画公司Studio Fantasia的社长饭塚智久，一席间三人把盏畅饮，相谈甚欢，山内的态度显然有所松动。于是作为师兄的西岛克彦大手一挥，用抛出神奇宝贝的气势对这位师弟说：“山内，就决定是你了！”半年多后，由西岛克彦执导，山内则康任人设的OVA新作『女神天国』就此诞生了。



▲田村英里子



▲A子计划 第二部

Pants Heaven

胖次天国

1992年，在以读者参与企画兴盛而闻名的游戏杂志『マル勝PCエンジン』上诞生了史上第一个投票参与型的读者参与企画，名为『女神天国』。投票游戏的玩法其实很简单，由一位小说家来撰写游戏的脚本，刻画八个女神角色，读者则作为女神的“信者”对女神的相貌和能力这两方面进行投票PK，淘汰产生最后四位女神进入“最后的试炼”。企画连载得非常顺利，从92年画到了93年，后因为角川集团发生兄弟内讧而分家，杂志全体员工被迫全体辞职并另立山头，创办了著名的『电击G’s』的前身『电击PCエンジン』，『女神天国』也得以重开并一直连载到1997年方才完结。换了新东家以后，踌躇满志的『电击G’s』为旗下第一人气招牌的『女神天国』制定了小说、动画、游戏、漫画、广播剧“五位一体”的庞大企画，这也成为日后美少女作品商业化的一大范本模式。杂志社急需一位有





▲ロケットガール（火箭少女）



▲MegamiParadise（女神天国）

实力的画师来挑大梁，加上游戏文本作者きくたけ和内定的监督西岛克彦的大力举荐，制作方很早就锁定了山内则康这个人选，可惜始终好事多磨，一直拖到94年底项目才正式开工，翌年6月发表OVA第一卷，市场反响强烈，毕竟这类名义上由读者说了算的作品比史上任何动画都要接地气。同期，山内还参与了游戏版的作画，有生以来第一次完成了跨界工作。该片虽然情节老套，但美少女云集的角色班底和作画体现出了赛璐珞时代特有的细腻感，人设极有山内的个人风格，女神们的下半身个个清凉上阵，大秀美腿，把80年代的那种不必要的保守统统抛诸脑后，因而大受男性观众好评，也从而激励『电击G’s』此后不断推出新的读者参与企画。山内也凭借该作博得了饭塚智久的信任，后者表现出强烈的想要挖角山内的意向，山内毕竟深受芦田照顾，一时间不置可否只能请示芦田的看法，老头倒也懂得成人之美，表示愿意让山内以“出向（意思是临时调职）”的方式派遣到Studio Fantasia工作一段时间，就这样原本套在山内身上的无形的缰绳一下子就松开了。是年山内立志要大展宏图，不仅画了游戏，还破天荒尝试了SF小说『火箭少女』的插画工作，突然就成了个跨界全能战士。

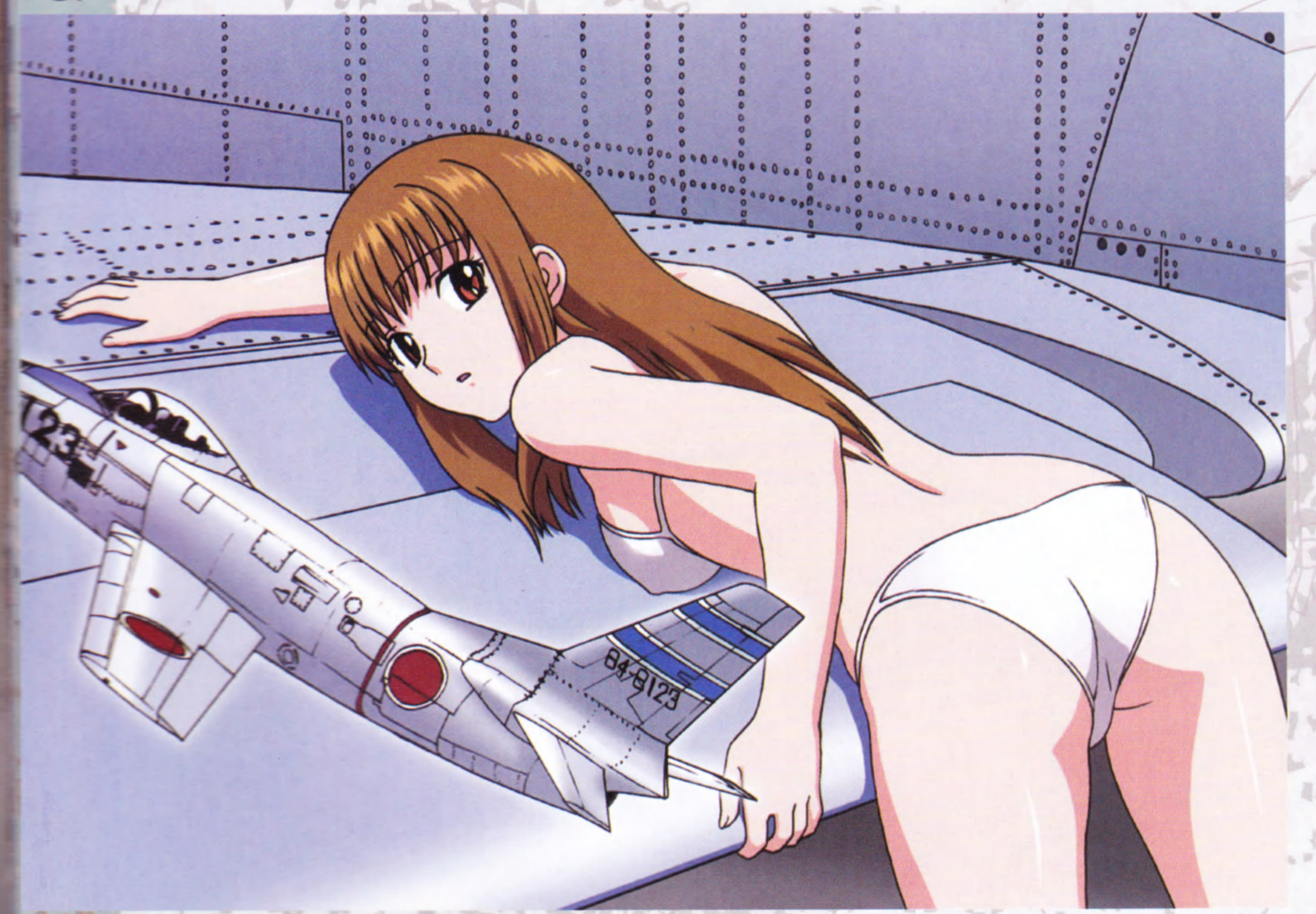
Studio Fantasia原本是一家同Studio Live一样做外包的小型公司，80年代末靠着西岛克彦的『A子计划』系列赚到了第一桶金，然后又得到了山内则康的襄助靠『女神天国』大把捞金，社长饭塚怎会不大喜过望，赶紧责成西岛和山内师兄弟俩再接再厉。西岛这人向来不客套，很快拿出了一个叫『AIKa』的企画，建议一不做二不休，

直接拍成一部主打满屏雪白胖次的R-15动画，好在这个疯狂的企画被西岛的好友森山雄治及时劝阻才没有吓尿饭塚社长。山内其实也很喜欢西岛的企画，一听到“目指业界胖次最多的动画”这句口号就马上给了好评。露胖次必穿迷你裙，有迷你裙就必有美腿，没有比这更对山内的口味的了。山内对原先的企画略作修改，加入了更多他喜爱的机械元素，搞得更有SF的味道，这才通过了饭塚的立项审批。山内对机械的青睐由来已久，正因为有了SF元素的加入，才使得『AIKa』的风格不至于过于西岛式的娱乐化而显得庸俗不堪。

『AIKa』的剧情简介一言以蔽之就是以美御姐皇蓝华为首的海底打捞者团队与其竞争对手争夺沉入海底的人类文明遗产，最后以体内寄宿着神秘外星力量的蓝华开挂胜出而告终。8、90年代的SF动画大抵都是这种一眼看穿、破绽百出的脚本思路，当然看过『革命机』这种新番你一定会觉得现在SF动画编剧的智商可能还不如20年前。剧情不管怎样都不重要，重要的是人设抓不抓眼球，作画够不够香艳，当然结果是两者都没让观众失望。山内大胆设计了一个26岁的成熟干练的女主角皇蓝华的形象，漂亮的蓝华平时盘起头发，身着裁剪得体的红色OL装，胸前绣有夸张金色蝴蝶形状的内衣甚是抢眼，下身则是标志性的迷你裙和高跟鞋，露出一整条洁白修长的美腿。变身以后的蓝华发色变为蓝色，肤色也变成了迷人的小麦色，全身上下只穿一套露出度极高的白色比基尼泳衣。变身过程也其实非常香艳，由外星特殊金属制成的金色蝴蝶结在胸口张开，如触手般勒紧并包裹全身，最后神奇的是蓝华从外貌到着装都一下子焕然一新了。

看过『AIKa』的观众都会对这部经典御姐动画赞不绝口，即使是现在的御姐动画也不敢把主角年龄设定为26岁，但山内似乎在告诉观众“孩子，你懂什么叫成熟美吗？你懂吗？”“没有几年职场阅历的OL又怎么会有OL应有的气质呢？”“成熟女子的丰韵大腿哪里是十几岁小毛





丫头可以比的！”山内和西岛的独特欧吉桑审美观在片中发挥到了极致，他们让迷你裙美女们使用高踢腿打斗，每个动作都能清晰的窥见裙底的春光，被击倒的敌人一定是肆无忌惮的仰面倒地并张开M字腿，或是面朝下倒地且高高撅起屁股，只为露出底裤。西岛还特别交待胖次必须一律是白色的，这才叫男人的浪漫。只有天晓得当时究竟有多少绅（biàn）士（tài）是冲着“史上第一胖次大作”的名号去买OVA来看的，史上第一的名头实至名归，OVA的销量也确实火爆异常，该作原本只打算拍4话，还因此生生拉长了一倍拍了8卷之多。纵观近30年的日本动画，这样明目张胆的将“破廉耻”当作最大卖点还能大获成功的动画的确是再找不到第二部了。

这部动画设定的前瞻性实在令人佩服之至。要问26岁御姐的设定精妙在哪里？那就是当时代变迁，观众的口味改变以后，山内还可以很方便的把角色年龄下调到十几岁的JK，来迎合现在观众对白胖次女子高中生的推崇。作为Studio Fantasia的第一摇钱树，『AIKa』的生命力一直相当顽强，在首发整整10年后对本篇进行了DVD高清化的Remaster重制，同时还发表了一个完全新作企画『AIKa R-16:VIRGIN MISSION』，新作很讨巧的把女主角蓝华的年龄往回拨了10岁，讲述其16岁时执行生涯第一个任务时的故事——也就是说时间过了10年，女主角反而年轻了10岁。尽管时光荏苒，物是人非，皇蓝华的声优从

佐久间丽换成了小清水亚美，作画从纯手工作画换成了高端洋气的3DCGI，但『AIKa』骨子里还是西岛和山内那套变态绅士的价值观，所以重制的老版和新版一经发售后再度引发热烈反响，“史上最强胖次动画”的光环又一次成为街头巷尾热议的核心。看到新老观众如此捧场，山内索性自产自销，在两年后的2009年又推出系列第三作『AIKa ZERO』，这次他包办了监督、人设和总作监三项要职，还亲自担任了脚本原案，这次的故事发生在『R-16』以后的三年，皇蓝华已是一个19岁的妙龄女子了，这次片中依然满载着露点镜头和雪白的胖次和美腿，据说当中还吸收了『强袭魔女』的一些精华演出手法（山内也是该作的原画之一），来巩固业界第一胖次动画的头衔。从26岁到16岁再到19岁，制作于不同世代的三种蓝华的形象成了继『英理子』以后，观众研究山内则康画风变迁的又一个鲜活例子。

Hobby or hentai?

爱好和变态只有一纸之隔

在『AIKa』成功大卖后不久，西岛、山内、饭塚和制作人池口和彦的四人组合其实还自由组合推出了好几部风格有所类似的作品，从时间顺序上来说分别是2000年的OVA『炎之迷宫』、2001年的TV动画『七虹香电击大作战』和2004年的TV版『星空防卫队』及其一系列OVA续作，三部作品的侧重点各有不同，『炎之迷宫』为西部风格的无厘头搞笑片，『七虹香电击大作战』风格类似『AIKa』，『星空防卫队』则是吸收了现代理念的女子高生SF动画，不过从商业角度而言，三部动画的销量都不如『AIKa』，原因各异但个别作品的口碑其实并不在具有划时代意义的『AIKa』之下。

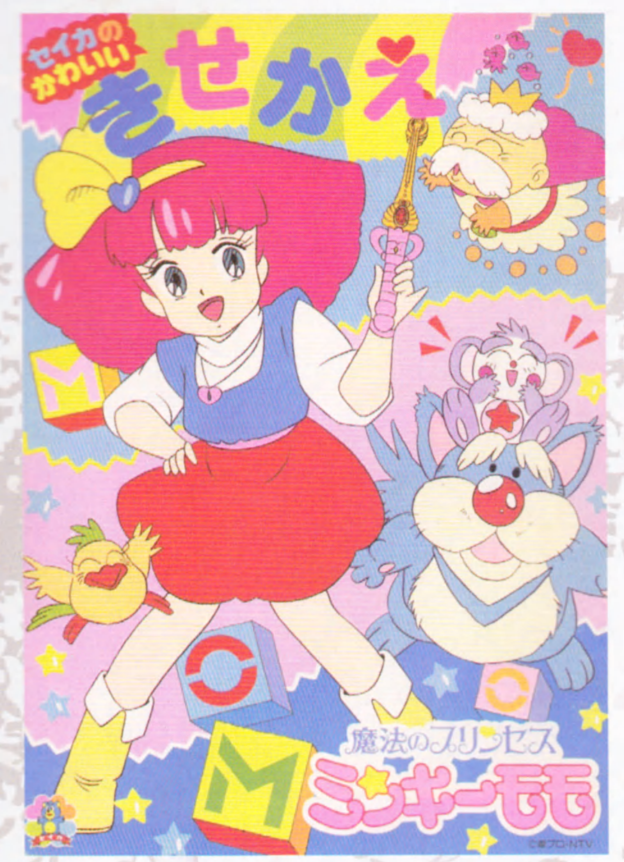
其中最乏善可陈的是『炎之迷宫』，因为西



▲ナジカ电撃作戦（七虹香电击大作战）



▲炎のらびりんす（炎之迷宫）



▲魔法のプリンセスミンキーモモ（魔法公主）

岛年轻时的西部情节突然发作才会想起拍这样一部风格诡异的作品，就像成龙拍的『上海正午』一样，大家看过笑过也就忘记了。『七虹香』的情况就有那么点虐了，当初是打算做成『AIKa』和『007』系列相结合的产物，设计了一个会超能力的女版占士邦格七虹香。很遗憾市场反响寥寥，既讨好不了『AIKa』的老观众，也吸引不了新观众的眼球，原本踌躇满志的年番计划在开播之后没多久便因为收视率不佳而惨遭压缩，以12话的篇幅完结。不幸中的万幸是，山内在该剧中所做的机械和武器设定获得了不少专业人士的肯定，后来的确有动画公司专门请他去做武器设定工作，例如2010年公映的剧场版『TRIGUN』里山内就在“枪械监修”一栏里榜上有名。山内机设方面的能力其实很有渊源，而且在『七虹香』之前就有过好几次崭露头角的机会。说起来最先发现山内机设才能的还是芦田丰雄，在山内刚来应聘时就曾展示过素描簿里画的战斗机，芦田对山内迷恋战斗机一事印象深刻，很喜欢他铁皮上布满铆钉的古旧金属感，还表示很可惜公司这么多年来一直没接过以空战为题材的动画，否则就能让山内大显身手了。前文中提到过山内小时候去陆自11师团驻地参观的事，小时候他是专程去看枪的，顺便瞄两眼迷你裙底下的春光，其实山内对枪械的喜爱和研究由来已久，后来他在『AIKa』里小露了一手，反响一直不错。







山内对战斗机的迷恋，据说根源是70年代一次震惊世界的外交事件。1976年9月6日，前苏联防空军飞行员维克多·别连科上尉驾驶一架当时苏联最神秘最先进的米格-25“狐蝠”战斗机叛逃去了日本，当时在日本全国引起强烈震动，一时间在青少年里引发了研究苏制战斗机的热潮，山内对战斗机，尤其是苏制战斗机的偏爱就是在那时候产生的。他第一次在动画机设中小试牛刀是在一部大家都意想不到的作品里——80年代苇Pro最重要的一部魔法少女动画『魔法公主明琪桃子』的OVA『梦中的轮舞』。沾了该作人设芦田的光，山内在整个系列中一直都有一席之地，而且在一些看似不太关键的地方还能夹带一些自己的私货，比如在『梦中的轮舞』里山内就加画了一架F-20“虎鲨”战斗机。这一奇怪的举动并没有给小女生观众们留下什么印象，倒是让不少业界同行大吃了一惊，因为F-20是当时美国诺斯罗普公司研制中的一款在F-5基础上改进的新式战斗机，日本航空自卫队装备有大量F-4，却不是F-5系列的用户，再加上F-20后来很快宣布夭折（史上最坑钱的战斗机项目之一），因此在日本国内的知名度并不高，所以说山内的这个举动不仅大胆而且前卫，好几个后来帮助山内一起制作『星空防卫队』的核心成员就是以前看过山内的作品以后对他佩服之至，欣然伸出援手的。山内后来在『AIKa』系列中加入的一架人气米格机——米格-21U也是广受军迷欢迎的一个案例，米格-21U虽然是陈旧的米格-21家族中的一员，但U型是比较少见的双座教练机型，而且那还不是普通的米格-21U，是一架移花接木了垂直起降功能的改进型（米格-21曾制造过两架试验垂直起降能力的验证机，被视为幻之战机），一下子就显得高端洋气了许多。尽管『AIKa』的观众大都被那艘既是潜艇又是飞船的狂霸酷拽吊的巨舰唬得一愣一愣，可能不会去深究战斗机的设定，但的确有不少军事评论家后来在座谈会中谈及『AIKa』时无一例外都谈到了米格-21U，可见这一个设计





细节的影响力之大。

山内则康机设的巅峰之作是2004年播出的『星空防卫队』。该剧名义上是一部以预防天文灾害，扫荡突入大气层的彗星为故事背景的作品，不过山内用一种很讨巧的方式将这样的硬SF题材纳入到了自己的轨道中，他将彗星迎击部队拆成了在宇宙空间站里执行任务的“彗星迎击队”以及在地面上执行补漏任务的“陨石扫荡队”，故事的主人公是以见习身份加入地面扫荡队的四位女子高生少女，而她们用来迎击撞向地球的巨大陨石的武器就是由少女们驾驶的用老式飞机改装而成的战斗飞机来搭载的反陨石导弹。这样一来，一部充满危机感的硬SF作品就摇身一变成为一部把迷你裙女子高生的励志友情以及驾驶老爷战斗机作战的浪漫情怀这两样山内最中意的元素捏合在一起的主旋律动画。由于制作人更换成了两个战斗机同好，加上白胖次ONLY主义的西岛克彦也不再担任监督一职，『星空防卫队』的作画重点就自然而然从仰角45度饱览小裤裤的恶趣味中解脱了出来，有好事的观众做过统计发现『星空防卫队』TV版全13话里仅出现了10次胖次镜头，这实在是非常不科学，好在山内对美腿的热情丝毫未见消退，迷你裙什么的还是妥妥的。战机方面，洋气的设定是一波接一波，早就听闻动画的企画实际上是从一张飞机模型的设定稿开始的，那个模型还大有来头，是制作人杉山洁花30万日元购买的一架英国TSR2超音速轰炸机，那也是一架跟F-20类似的中途夭折的“幻之战机”，再配上像米格-31、雅克-28这样的特色鲜明苏制战斗机，一起用来刷时髦值是绰绰有余了。剧中所有的机体都用3D建模，大量运动场景动用了3DCGI，光是这一项就要耗费不小的一笔经费。不仅如此山内还怂恿监督和制作人，坚持把剧组拉到远在千里之外的太平洋上的下地岛做实地取材，因为这里是日本最大的民用航空驾驶员训练基地，每天有大量飞机起降，有利于演出和音效的真实模拟，想法好是好，可烧钱厉害。幸好当年有当惯了冤大头的GONZO在背后提供资金支持，才确保动画最终可以用TV版加OVA的方式圆满完结。

『星空防卫队』前脚刚刚完结，山内后脚就再次拉上三五好友复活了休眠了8年之久的『AIKa』，拍摄了前文中提到过的前传『R-16』。玩机设玩上瘾的山内这次手笔更大，直接联系上日本海洋研究开发所，请对方为动画拍摄提供便利条件，因为这次他把目标瞄准了研究所最新锐的“深海”号潜水调查船，最近日本就是用这艘潜水船勘探出了深海稀土资源，在世界上引起了轰动，船体的建造和维护费用达到了百亿日元级别，大概把十个Studio Fantasia卖了也不够赔的，可山内就是这么固执，最后还是被准许拍摄“深海”号的内部作为3D建模的参考素材，后来潜水船在动画里的戏份颇重，也不枉山内砸了那么多预算在上面。

眼看山内在机设方面的名气越来越大，在他的好友军事评论家冈部いさく的引荐下，2004年开始给著名模型杂志『HobbyJapan』画专栏，这个很能集中体现山内个人风格的专栏因为大受好评一直坚持到现在，连载了近百期，山内在上面只画三样东西：迷你裙少女、枪械和飞机。这种白色底裤配钢铁机油的奇妙组合浓缩了山内从业31年以来的精华所在。

虽然并非每个人都会理解和欣赏，但山内则康是一个创造时代潮流的人，而不是一个被潮流所带动随波逐流的人，光是这一点就足以令其与时下大批趋炎附势的动画师鲜明地区分开来。冈部曾用这样一句话评价他的好友“爱好和变态其实只有一纸之隔。”如果真是这样的话，那么这个世界还真少不了这些了不起的变态们。▲



单反——单镜头反光数码相机。这种高贵冷艳的存在在数年前还是专业领域富二代 / 官二代的玩物，可随着各大相机和镜头制造商陆续推出中低档面向普通大众的产品，大批摄影爱好者、有闲钱的潮人，乃至没钱打肿脸也要充胖子的屌丝都纷纷投入单反大军的怀抱。转眼间，单反已经改变了人们对摄影这一行为的印象和标准。用传统胶卷相机，现在被叫做“文艺”，用普通 DC，现在被叫做“幼稚”，更别说拿手机摄像头会直接被嘲笑为“民工”，仿佛只有单反才是“正道”——没有单反至少也得有台微单才能勉强维持住现代人的形象。

宅男宅女们对此也该有深刻体会：宅男在漫展上想拍 Coser，却发现一旁的单反君正举着巨炮狂闪的时候，是不是会觉得自己手里的 DC 羞得不敢见人？宅女陪同闺蜜出游，突然有人拿出一台小清新微单会不会顿时觉得高端洋气？普通阿宅又何尝不想尝试单反君的风骚，何尝不想亲自验证“单反在手，妹子不愁”的真理？无奈不管是学生还是已经走进社会的阿宅，对于普通人来说需要关注和花费的东西都太多了，往往没有余力供养摄影器材，只能走着自己的屌丝路——然而，就在这样的阿宅面前，出现了一款能让你手持单反，展开主角光环尽情把妹开后宫，在无数萌妹子中间游走，还能举办秘密摄影会的游戏，你会拒绝吗？

2012 年 2 月 PSP 的恋爱模拟游戏『写真女友』(フォトカノ) 乘着全世界范围的摄影热潮，为玩家提供了崭新的乐趣，也让不少对单反垂涎三尺的阿宅过了一把赢家瘾。时隔一年之后，其进化版『写真女友 KISS』登陆 PSV，TV 动画也于 4 月开始播放，毫无疑问让该作又一次升温。在这里让我们来深度了解一下这款作品的魅力，看看游戏厂商透过时髦的单反，透过镜头，带给我们了一款怎样的“纯爱物语”。



info

游戏名：フォトカノ / フォトカノ KISS
中文名：写真女友 / 写真女友 KISS
机种：PSP/PSV　发行：ENTERBRAIN
制作：Dingo　制作人 & 剧本：杉山一郎
人设：ヤマザキマサハル　音乐：岩垂德行
发售日：2012 年 2 月 2 日 /2013 年 4 月 25 日

ATTENTION
DVD
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play！



只要妹子长得萌 无需器材也爆棚

THROUGH THE FINDER, YOU STOLE MY HEART

——「写真女友」与单反君的纯爱理论

■文/如月千华 ■责编/如月千华、jedi ■美编/ASKI

THE BIRTH OF GAME

『写真女友』的诞生

『写真女友』该作由日本颇有影响力的媒体发行公司ENTERBRAIN发售，采用了与曾经红极一时『君吻』(キミキス)和『甜咬』(アマガミ)类似的游戏系统，属于是同一系列的延伸。由于『写真女友』采用了完全3D画面并加入了大量崭新元素，在最初公开作品情报的时候，大家都一时半会儿没能将其与旧作联系起来，不过实际接触到游戏，就可以确切感受到它的一脉相承。为游戏带来这一切的，无疑就是担任剧本写手和总制作人的杉山一郎——说到这里，就不得不讲讲『写真女友』诞生的过程。

杉山一郎曾创造了历史悠久的『真爱物语』系列，并大胆将传统与创新结合推出了与时代接轨的『君吻』。在06年『君吻』之后他转投到ENTERBRAIN旗下一个乙女游戏开发团队，运用多年以来的积累制造了一款名为『True Fortune』(08年)的乙女恋爱游戏，也取得了不错的成绩。而与此同时，脱离他领导的『君吻』的制作团队，在2009年创作了『甜咬』，这款作品在系统和故事内容上都对之前的作品进行了大幅改革，从市场反响来看也完全超越了『君吻』。(关于这些作品在2DM15期上『轻轻地咬一口，超越KISS的界限——跟进时代的真爱进化论』一文中已经有非常详细的介绍，大家有条件可以找来看看)

看到曾经的部下取得的成绩，杉山也决定再次挑战男性向纯爱作品，这个时候成为现成题材的，就是他原本想要用在乙女游戏制作上的摄影。要将摄影实际地应用到游戏中去，那么一直以来坚持的2D画面就不合适了，可是不论是他曾经的创作团队还是ENTERBRAIN社内都没有制作3D游戏的环境，他急需一个能够创造出“可爱的3D二次元少女”的合作伙伴。这









时，走进他视野的就是一家名为Dingo的小型游戏公司。

这家公司设立于1998年，算是较有历史的厂商，虽然一直没什么名气，但3D建模制作方面很有经验，任天堂传统大作『火焰纹章晓之女神』的3D建模就是外包给这家小公司负责的。在近几年，他们独立开发的一个系列作品更在阿宅中间大受欢迎，那就是由SEGA发售的『初音ミク -Project DIVA-』系列(PSP版)。作中多名3D造型V家角色在PSP简陋的3D机能下也变得活灵活现，特别是精细的面部表情表现力极佳。杉山一郎正是被该系列画面所吸引，而主动联系了Dingo，并将企划书交给对方。双方就这么一拍即合，数天之后山杉就收到了Dingo提供的人物设计草案和拍照场景的动态DEMO。

从这时开始，前前后后经历了3年时间的开发，『写真女友』才正式上市。尽管Dingo的制作团队尽了最大努力，但为了保证3D人物的动作圆滑和内容丰富的游戏系统，实际游戏的画面并没有理想中漂亮(与公司在开发阶段放出的图片有一定差距)，本作也被部分玩家戏称为“马赛克女友”。不过客观来说，在PSP本身的3D机能和UMD容量等问题的限制下，『写真女友』已经做到了PSP的极限。特别是人物面部表情制作得非常精细和生动，让人感觉是不是把大多数多边形都用到人脸上来了；而人物动作为了保证流畅和能体现出女主角的可爱气质，厂商还请来小仓唯，石原夏织等知名偶像声优担任动作捕捉(绅士们可以脑补一下游

戏里看到的都是萌 LO 唯酱……），舞蹈和新体操等方面也请到了专业人士来担当……尽管画面乍一看似乎没有那么精美，但只要能接受 3D 人物，在游戏中这种程度的画面完全不会在意……回头看看国民女友『Love Plus』就是这样，很多玩家刚拿到游戏还吐槽“画面好烂”，可玩不了多久就大吼“我有女友啦！”——实际游戏中的妹子的确是很萌的啦！事实上，大多数玩家也对该作的表现表示满意，发售一年时间累积销量接近 5W 的销量就是其成功的最好证明。

当然，作为玩杉山一郎作品超过 10 年历史的玩家，笔者还是可以保证，画面仅是这款『写真女友』的外表，并不能代表作品全部价值，其在玩家中间备受好评的主要原因还是在于有趣的游戏系统、丰富的游戏内容以及独具风味的纯爱故事。

SHOOTING AND LOVE

“摄影游戏”与“纯爱故事”

毫无疑问，『写真女友』最初打出的宣传是将“摄影”当做最大卖点的，这也的确吸引了很多绅士玩家和部分摄影爱好者。不过，我们首先需要了解的是，将摄影元素融入游戏内容的作品在以前就已经有过。最有名的就数 PS 和 PS2 上由 GALGAME 老厂 FOG 推出的『风雨来记』系列两作，以旅行为线索的该系列以丰富的自然景观和感人的故事得到了广大玩家的认同，至今仍有许多老 FANS 对其念念不忘，以至于 FOG 总算决定在死干净之前再发售一个『风雨来记 3』捞一笔——这算是很典型的正面例子。在 PSP 早期还出现过一个名为『Finder Love』系列的恋爱游戏，其讲述的就是摄影师与模特之间的恋爱，由于还请来真人女友出演，在当时也颇有名气，只不过最终因为粗杂的品质而很快石沉大海。可见，并非拥有一个摄影的噱头就可以受到玩家的青睐，『写真女友』之所以让大批玩家痴迷，自然也是有其独特而成功之处。

虽然画面变成 3D，男女主角之间也多了“拍照”这么一种调情手段，但是『写真少女』本质上描述的依旧是杉山一郎追求的少年少女的纯爱故事。早在『真爱物语』时代，杉山一郎就提出的与『心跳回忆』不同的恋爱游戏理念：通过强调与女孩子之间的交往细节，来重点刻画少年少女恋爱过程中的内心感情。在他的作品中，很有特色的会话系统就是这种理念的最高体现。『写真女友』中与少女们聊天的话题都很丰富，上至天文地理，下至生活琐屑，只要男主角技能足够或是达到了条件，几乎无所不谈，而从这些细节的对话既能单纯反应出人物的喜好和性格特征，一些鸡毛蒜皮的小事中也能发现女主角特别的萌点，这让人欲罢不能。而另一方面，不同阶段的同一话题，少女做出的回应也不同，这也就能体现出人物的内心变化。

除了对细节交流的重视，『写真女友』也反映出一种对传统，对日常生活的执着。当今的恋爱游戏，不论单纯 AVG 还是 SLG，厂商往往首先追求的是冲击力，管你合不合理，先通过能吓到人的场面将玩家吸引住就是胜利，可是『写真女友』却完全相反，杉山所写的故事中充满了复古风情，作中安排的情节都是稀松平常的小



▲『真爱物语』系列开创了恋爱游戏的新理念

ABLE TO DO BOTH

把妹与拍照两手抓

接下来，为了让大家直观了解游戏内容，笔者大致讲解一下游戏流程和系统。

把妹流程

『写真女友』游戏的目标很单纯，在接近两个月的时间里，借助摄影这一契机与各位少女加深感情，最终在学园祭上展出一枚少女的照片，并经过告白与她结为情侣。周一到周五每天到校上学，有 4 次自由行动的时间，玩家可在校内地图上选择去处。满足条件地图上会出现角色图标，选择此处就可触发固有剧情事件。而通常选择一个地点，可能会随机遭遇到女主角，进而展开会话系统。

会话系统正如前文所述，是从『真爱物语』系列延续下来的特色，对话中玩家可以选择不同题材的话题。游戏开始时会先要求玩家选择主人公的性格，不同性格各个话题等级不同，话题等级越高，该题材可选择的话题越多。而在本作会话过程新增了一个“节奏”元素。画面右上方有一条心情节奏曲线，该曲线会不同地变动，根据曲线的指示选择靠近曲线上方的题材，才会成功触发对话。除了通常的食物，运动，学校等等平常话题之外，也有恋爱和 H 的话题以及直接的身体接触这类特殊的选择，这些就需要女主角有一定好感度和女主角对话比较投入的时候才会成功。

如果对话成功，女主角有两种状态值会增长。一是画面左上方的情绪槽，再接近满格的时候就可以选择系列玩家很熟悉的“アタック”指令：在『君吻』中选择该指令就可以触发亲吻事件，『甜咬』里则是“アタック”更是行使变态绅士权利的许可证……而在『写真女友』里，“アタック”便是开启“摄影模式”(后述)的开关。而右上角的心型图标则是女主角的心跳指数，心跳值一旦达到极限，女主角就会因为太害羞而逃走，导致会话中断。某些话题增长的心跳指数特别高，而有些人物本身心跳指上限就很低，所以跟妹子聊天的时候还是得需要考虑到对方耻度的。比如面对学生会长，选几个很平常的话题都会搞得面红耳赤，这就得在会话开





事。与青梅竹马的少女来到童年玩耍的小公园散步、睡前拨通电话听到对方的声音才能安心入眠、隔着电话的 KISS、打开窗户与少女观赏同一片星空、幼年时新娘的约定……这些在早年 GALGAME 中常常见到的情节，通过杉山的笔触娓娓道来，展现出了一种沁人心脾的古典浪漫气息。

不过，对于这种平淡传统的故事并不感冒的玩家也不用担心，因为六位女主角除了上述踏踏实实讲述古典纯爱故事的“Love 路线”之外，还各自准备一条重点表现欢乐轻松气氛的“Happy 路线”，这一边完全能满足喜欢恋爱喜剧的玩家的需求，而且正如其“H 路线”这样的简称所示，事故中准备了大量杀必死情节。不过两条路线虽然展开和情节都完全不同，但 H 路线并非单纯胡来，而是在轻松有趣的气氛中完成了对女主角的刻画。

除了拥有两条不同路线的六位女主角，作中还有三位隐藏女主角，她们虽然只有偏重古典纯爱的一条路线，但这些故事依旧是经过精雕细琢毫不马虎。再加上游戏中登场的几位女配角（除了班主任）都拥有自己相应的故事和结局，整体文本量达到了『君吻』的两倍以上……这样计算下来，就可知『写真女友』内容有多厚道。攻略一位女主角就算按照6小时计算，这样仅仅是累计起来都需要很可观的游戏时间，更别说各种收集要素和通关后可以随意享受的自由摄影模式……（正常通关一位女主角，她的时间完成率一般只有 30% 左右，单纯计算下来也就要 3 次才能看全事件。）

始之前或是摄影模式结束之后选择给她展示照片，提升她心跳值上限——这大概就是调教的过程(不过不要选工口的照片,会掉SAN值的！)。

另外，在放学之后也有机会随意遭遇到女主角，并与她一同回家。这时候也会触发会话系统，只不过成功选择了“アタック”也不会进入摄影模式，取而代之的是触发“下校约会”事件，而约会地点和内容则是根据女主角好感度的程度决定。

在反复通过会话，摄影，触发固有剧情事件，女主角的好感度等级会逐渐升高。而好感度共分为6级，当好感度升满之后，每天主人公回家后就会出现“跳至学园祭”的选项。选择了，就可以直接跳至故事结局。喜欢继续享受与妹子卿卿我我生活的玩家们倒也可以继续游戏下去，不过由于通常攻略一个妹子只需要一个月左右的时间，整整两个月的游戏时间的确偏长，提供这么一个选项还是很人性化的。

摄影模式

不得不承认的是，『写真女友』对于摄影这一方面，游戏制作方的确花费了很大心血。作中除了故事安排的拍照事件之外，更多发挥还在于这通过对话触发的“摄影模式”。在这时玩家可以要求妹子站在不同的位置摆出不同的姿势，而自己则可以从不同角度拍照。而随着人物好感度增加，与妹子变得亲密起来后，可选择的姿势动作会不断增加，妹子也更愿意听玩家的指挥做出各种不同的表情，到最后开启所谓“私人摄影时间”（冠希时间？）让妹子躺在桌子上随便拍，妹子也心甘情愿，更别说还有各种让人浮想联翩的“怪异姿势”……

既然给你拍照，那么拍出来的照片自然还是有好坏之分的，这也会对妹子的好感有影响。

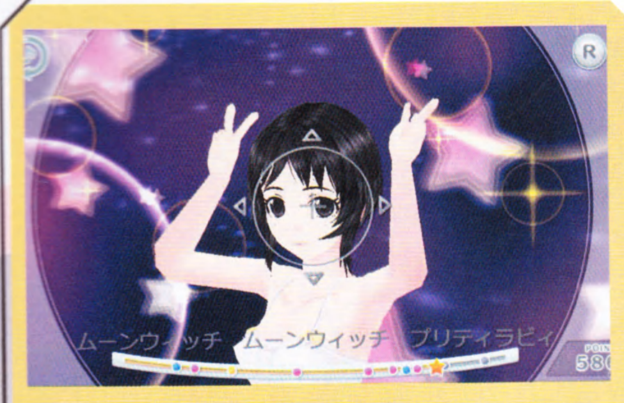








在现实里就算拿着单反，拍不出好照片也不能成为大师，只能当当一般的单反君……不过在『写真女友』里大家就不用愁了，就算没有专业知识，任凭自己的喜好随意拍拍也完全能满足游戏内的要求。游戏中一般只有存在Beautiful和Erotic两种指标，玩家拍的人物照会首先被判定为其中的一种然后被打上相应的分数。而这分数，并非是按照摄影专业标准来判定的，不需要讲求太多构图，角度等等因素，只要将镜头拉近，以人物像为中心基本就可以得到较高的评分。至于Beautiful和Erotic的区分，就比较暧昧了，官方也没能做出明确说明，用游戏体感来说，只要把人物面部表情当做画面中心更容易出现Beautiful，而故意强调胸部的存在则更容易变成Erotic。不过这在每个角色身上也存在差异，比如身材犯规的梨奈和桃子老师就算正常地拍也会因为胸部判定太大而变成Erotic。相反，身体正在成长途中“将来有望”的学妹舞衣以及妹妹果音就很难拍出Erotic……



除了这些标准的摄影模式，本作还搭载了类似『偶像大师』等作品的音乐游戏，被称为旋律摄影模式，基本上和其他作品玩法类似。不过由于歌曲一共只有两首（还都不好听），出场的次数也很少，就是一大鸡肋。唯一要注意的是，通过特定条件在下校约会去唱卡拉 OK 的时候，会开启第二首歌曲『フォトグラフメモリー』，这首歌同时也是每个角色固定的 ED 歌曲。虽然旋律完全相同，但歌词则是为每个角色量身定做，被视为彻底的剧透歌……



MORE BEAUTIFUL VERSION

更加美丽和甜蜜的PSV版

『写真女友』的 PSP 版发售于 2012 年 2 月，这时候 PSV 已经发售好几个月，许多玩家拿到 PSP 版的时候就表示不解，明明放到 PSV 上游戏在画面上的问题就可以迎刃而解，为什么偏要出在 PSP 上？实际上，『写真女友』的企划是从 09 年就确立了，可是 PSV 直到 2011 才正式发表，到这时游戏的开发已经过半，项目没办法推翻重来。在访谈中杉山一郎也表示很无奈，并非是厂商不看好 PSV 或是有意节省成本，而是时间上太尴尬。

不过正因如此，游戏上市之后，要求在 PSV 推出加强版的呼声一直没有消失过。而制作方 Dingo 在 PSP 版发售之后，也就紧锣密鼓地投入到了 PSV 版的开发。由于 PSV 解析度提高了一倍多，3D 表现能力也大幅提升，PSP 原有的建模无法继续沿用，必须推翻重新来过，这工程量也绝对一般移植作品可以比拟，再加上新版中还追加了大大小小的诸多新内容，于是这完全版——『写真女友 KISS』前前后后经过一年多的开发终于在今年 4 月底发售。

那么，这万众期待的完全版，究竟带来了什么可喜的变化？

首先，最直观的无非就是画面的提升。不论色彩饱满度，建模的精细程度都完全不能同日而语，习惯 PSP 画面的玩家一打开 PSV 就会发现曾经的马赛克都不见了！而且画面流畅度的升级也直接大幅改善了游戏体验，能够大部分时间都能用 60 帧画面观察妹子还是一件很愉悦的事情。只不过，Dingo 毕竟还是一家小作坊式的公司，不论技术力和财力都十分有限，『写真女友 KISS』画面，我们还是可以看出建模的材质和光影处理相对一些 3D 大厂还是有比较明显的差距，特别是背景的建模基本没经过强化，所以看起来多少会有些违和感。即便如此，作为一款恋爱游戏，妹子们的一笑一颦都栩栩如生，动起来都鲜活可爱，仅此一点就可以给本作贴上“画面精美”的标签了。

说完画面，接下来是对系统的调整和改良。原版里想要遭遇到特定的女主角还是很需要一些运气的，而为了奖励玩家，作中存在一种“うさパワー”（兔子神力？）的能力，这在设定里是作中某个魔法少女动画里女主角的神力，每天晚上在家里或是白天在活动室碰到妹妹果音即可补充 1 点。游戏中可以利用うさパワー实现一些便利的功能，而其中花费 2 点うさパワー就可以在指定的地点遭遇到指定的女主角，花 4 点还能在此基础上选择更多追加效果（变更女主角衣装之类）。但是由于うさパワー消耗快，补充慢，对于把妹来说实在杯水车薪。如今 PSV 版，游戏中每天晚上见到果音，うさパワー就可以一次回满 5 点，而且在消耗 4 点点数可选的追加效果里多了一项“うさパワー全恢复”，这就意味着游戏里可以实现うさパワー的无限使用。这样实际上消除了游戏里的随机性，玩家想集中攻略某个妹子的时候变得轻松许多。

游戏中的拍照元素随着机能的升级而实现大步进化。摄影模式里操作方式除了原有的利用按键控制移动和镜头方位的 finder mode，还追加了 touch mode 和 gyro mode 两种更易操作的模式。前者是利用触屏实现类似平板电脑或是手机的操作，而后者则是利用 PSV 的重力





▲ PSP 与 PSV 的画面对比







▲ PSV 版摄影系统升级后可以实现各种的玩法



▲游戏中的唯一幼女也难逃魔抓

感应机能，让玩家拿着 PSV 实现像真正举着相机拍照一样的操作。特别是后者的存在让摄影过程变得更加自由和有趣，只不过在电车等人多的地方使用就需要悠着点了，一是得掂量自己的耻度够不够，二还要当心被人误会在偷拍……（真的！）至于操作之外新内容，PSV 版追加妹子的新姿势新动作自然是不用说，而更重要的是，还在通关后的自由摄影模式中追加了数位配角妹（包括作中唯一实际登场的幼女柚之木绘梨奈和铁壁的班主任喜多川美纱），这也算是众望所归。最后，有个不是很起眼，但是对玩家体验提升很高的一点：新版中游戏读取和存档时间大幅减少，使游戏的流畅度提升了很多。尤其原版在保存照片时每次都需要较长的存档时间，PSV 版的照片存档则是在系统后台进行，也就不会有太多等待时间。

最后，也是宣传中最投入力度的便是在 PSV 版中增加了相当于原版后日谈的“LOVELOVE DAYS”，只要攻略完角色的本篇就会自动开启。其内容是完全新增的剧情，讲述本篇结束后，男女主角以情侣身份度过的一周时间。玩家要像本篇一样控制主人公在学校里行动，不过除了部分配角和女友之外，其他角色基本不会出现，可以说是很彻底的二人世界。在该模式里，私人摄影时间再次升级，格外增加了触摸功能，所以……你懂的。

其实在 PSP 版推出后就有许多玩家表示，故事在刚刚告白就结束了，让人意犹未尽，很想看看成为情侣后的甜蜜生活，LOVELOVE DAYS 大概就是这种要求的具现化吧。故事中充满了各种甜蜜的展开，而新版标题中的 KISS 一词也在这里得到充分体现。这一次剧情本身 L 路线和 H 路线差别并不大，游戏时间只有一周也让人感觉长度不足，可是这短短一周内的收集要素却多到让人发指。

在故事中男主角想要为女友制作一个“秘密相册”，于是在学校里的各个场所寻找机会抓拍妹子迷人的瞬间，而这些特别事件的发生全是随机的！玩家需要有十足的耐心通很多遍，或者反复 S/L 才能完成相册。另外，在 LOVELOVE DAYS 里，主角所属的社团：写真部或照片部的部长会下达一些特别的任务，全部达成后会有特别的奖励。而由于两个社团的任务是分开计算的，所以最少每个角色得通两次才能收集全……游戏发售之前，杉山一郎曾表示 LOVELOVE DAYS 的文本量大概有本篇的四分之一、『君吻』的的二分之一，事件数量更超过 300 个……玩家实际接触游戏才知道这话还真不是吹牛。



■ PSV 版摄影模式追加了一些拍摄特效，对拍出美图很有帮助。上图中开启了“照明灯”效果让画面变得饱满很多。右图“焦外虚化”效果据说是是单反君拍糖水片必不可少的。（？）







STORY AND CHARACTER

故事与人物介绍

通过上文，大家应该可以大概了解到『写真女友』是一款什么样的游戏了。从可玩性的角度来看，本作以丰富的内容站住了脚跟，而恋爱游戏中最重要的部分——妹子们以及她们的恋爱故事同样拥有高水平。我们在介绍她们之前，有必要从男主角和故事背景说起。

主人公前田一也（系统默认，可以自由变更）是一个普通的高二少年。他虽然曾热衷过各种东西：吉他，魔术，台球，飞镖等等等，可由于干什么都是三分钟热度，至今没有特别投入的兴趣。刚刚过完一个平凡暑假的他正一面赶着暑假作业一面感叹整个暑假的碌碌无为，这时候喜欢玩摄影的老爸买了新的相机而把旧的单反送给了他，没想到这从未接触的玩物，却为他打开了崭新的生活。他原本对恋爱充满憧憬，但却不喜欢引人注目，事事委曲求全，可在拿起相机之后，在不断积极地寻找摄影对象，鼓起勇气按下快门的过程中逐渐寻找到了新的自我。

故事一开始，主人公作为新手单反君会同时收到两个社团：写真部和照片部（フォト部）的邀请。写真部是由三男一女组成的变态团体，他们各自拥有摄影绝活，并立志追求拍出鲜活的擦边球照片，并主张擦边球才是真正的艺术。选择加入他们就进入H路线。而照片部则是在写真部的淫威之下勉强建立的正经的“写真同好会”，目前只有3个妹子在籍，学校公式活动的纪念照片也都是由她们负责，加入她们即进入L路线。由于L路线的剧情更有谈论的价值，下文介绍女主角也以L路线的故事为主。（H路线也很有趣，大家有条件务必自己体验一下！）





新见遥佳
Niimi Haruka

CV：伊藤かな恵
班级：2-B
所属：网球部
血液型：O型
生日：10月6日
星座：天秤座

主人公的青梅竹马兼同班同学，也是主人公曾经的初恋对象。靓丽的外表和平易近人的性格使她在学校里不论男女都很受欢迎。运动神经很好，网球水平也很不错，成绩也一直维持在上游，不过她从来不摆架子，也不喜欢高调处事，可以说是一个典型的正统派女主角。

从故事内容来说，遥佳不愧是首席女主角，各方面受到照顾，连男主角不少设定都是为了她的路线而存在的。从小长大的两人原本关系很亲密，可是随着年龄的增长，遥佳变得格外漂亮和出色，男主角对此产生自卑，认为自己配不上对方，只好默默远离了她，在故事中我们可以看到男主角有意识地逃避着积极来向他搭话的遥佳。不过男主角也并非没有付出努力，他曾经投入到各种事情中去也就是为了寻找一个能让自己变得出色，获得能与遥佳并肩资格的方法，只可惜一直没有成功——直到他与相机和摄影相遇。

面对苦于找不到摄影对象的他，遥佳主动提出愿意为他出力，于是两人借助摄影的名目，渐渐取回了曾经羁绊。可即便主人公已经找到了自己能够投入的梦想，但两人分开漫长的时间让主人公心目中的遥佳成为了一个高不可攀的存在，就好比一袭白莲可远观而不可亵玩。他不敢触碰，也惧怕伤害遥佳，所以依然在不知不觉中与她保持着距离。察觉到这一点的遥佳，只好鼓起勇气走到他身边，轻轻与他偎依在一起，说到：“你对我珍视过头了……”

这，也是这个故事最触动观众的瞬间。







亚岐身为学生会长，成绩全学年第一，被大家看做头脑明晰的天才。她以前还所属于游泳部，曾经是跳水选手，运动神经也不错，算是文武双全。最初，由于她对人对自己都十分严格，在学生眼里是一个有名的唠叨会长；以摄影为契机开始交流之后，我们可以知道她是一个热爱这所学校、为了理想的学校不惜各种努力的、不懂变通的前辈……可当经过深入的交往，我们才知道，"聪明"、"古板"其实都是大家为她贴上的标签。

她不是天才，也不是卫道士，平时的成绩都是她通过一点点努力累积起来的成果；她对规则很严格，是因为她作为学生会长必须成为大家的模范。小时候的她，原本是一个普通的成绩差的小孩子，但为了将来接任父亲医院院长的职位，她从小学开始就加倍学习，通过努力填补了与他人的差距，并在之后也为了维持"第一名"而拼尽了全力。为了回报父母和周围的期待，为了以身作则，她时刻在与自身的压力进行着战斗，也会像所有人一样遭遇挫折，只不过大家只看到了她尽力维护的一个完美形象而已。

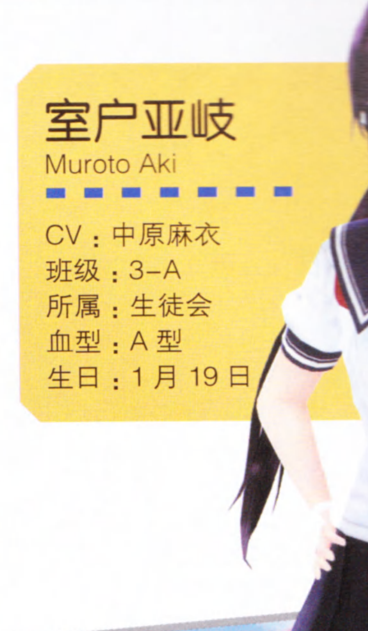
然而，在故事中，主人公在拍摄着这样一个少女的过程中，渐渐透过镜头和取景器，看到了她的内心，并决定默默地守护她身边，支撑着她不愿意显露给其他人的软弱的那一面。

在整条 L 路线里她始终维持着学生会长的严肃形象，但是在 H 路线则展现出她也有出格的一面，譬如为了不让别人发现自己迟到而偷偷翻墙进学校的事件看似不合理，其实恰恰反映出了她拼命想要做一个完美榜样的心理。

室户亚岐

Muroto Aki

CV：中原麻衣
班级：3-A
所属：生徒会
血型：A 型
生日：1 月 19 日







早仓舞衣

Sakura Mai

CV：金元寿子
班级：1-B
所属：新体操部
血型：A 型
生日：11 月 30 日
星座：射手座

性格内向，老实文静的可爱学妹，与主人公的妹妹果音是同班同学，两人关系很亲密。说话做事很有礼貌，但也显得有些孩子气，学习成绩中等，运动神经不错，在初中时参加了体操部，而进入高中后转而开始新体操。

刚开始新体操的她与刚刚接触相机的主人公都是初心者，故事也就是从两人互相激励互相帮助开始的。他们起初各自追求着新体操的美和照片所体现的美，但是舞衣由于娇小的身材和可爱的外表，总是只能得到别人"可爱"的评价，渐渐对"美"的追求失去了信心，一向很在意体重的她，还自暴自弃的拉着主人公去猛吃了一顿……而这时，一直拍摄着舞衣努力的身姿的主人公，通过照片感受到了属于舞衣独自的美。毕竟美的标准并不是世间唯一，舞衣体现出的美必定也会有人欣赏。舞衣受到主人公的鼓励也总算走出了阴影，而主人公将自己理解的"舞衣的美"化作照片在学园祭上展示，最终也获得了大家的肯定。

虽然牵扯到了美的标准这样看似深奥的话题，但话说回来，这本质上依然是一个可爱的学妹与她憧憬的学长之间的恋爱故事。





实原冰里
Sanehara Hikari

CV：水桥香织里
班级：1–C
所属：照片部
血型：B 型
生日：2 月 12 日
星座：水瓶座

照片部积极进行着摄影活动的学妹，接触摄影不久，但已经拥有很精湛的技术，但是她从不愿拍人物照，而只对风景照很有热情。她常常独处，不爱笑，不喜欢人多的地方，也不会多说一句话，开口还常常说出嘲讽。

起初面对主人公这个社团的新同伴，她爱理不搭，表现出冷冰冰的态度，主人公一再厚着脸皮向她请教摄影相关知识，两人才渐渐熟识起来。这时喜欢拍人像的主人公向她问起拒绝拍人像的原因，她才不小心说漏嘴：因为人像中的笑容充满了虚假。

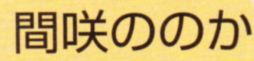
她虽然从小就是一个比较孤僻的孩子，但最开始也并非像现在这样拒绝他人，而是在初中时候被整天挂着笑脸的同学所欺骗和捉弄后，严重陷入了对他人的不信任。如今，相机对她来说就像是一个观察世界的窗户，透过相机能看到对方的虚伪的她，也就不愿意按下快门把虚伪记录下来。不过当她看到主人公为了让她肯拍人像照而多次想出奇怪的点子，她还是忍不住将自己时隔多年的笑容展现在主人公面前，并决定再一次相信他人——至少眼前真的这个傻乎乎的学长是可以信赖的。

由于在作中她保持死板脸的时间占了绝大多数，当好感度达到六级她开始展现出笑容，其破坏力也像蓄势已久的弓箭一般强大。顺便一说，在 H 路线里，她从拒绝人像转变成了专门偷拍主人公的变态……





間咲ののか
Masaki Nonoka



CV：斋藤千和
班级：2–A
所属：垒球部
血型：B 型
生日：4 月 1 日
星座：牡羊座

运动神经拔群的活力少女，垒球部的王牌投手。性格开朗，不拘小节，不论男女交友面很广，不过做事粗枝大叶，有时候也会表现天然的一面。她与主人公以及遥佳出身自同一所初中，三人关系很好。与主人公是很常见的损友关系，她知道主人公对各种事都浅尝辄止的习惯，经常以此给主人公起外号，目前最常用的外号便是来自飞镖（Darts）的“だーつん”。

看上去对恋爱一窍不通，也毫不关心的她其实从初中开始就喜欢主人公，但是她知道主人公的目光一直都追逐着比自己漂亮，比自己出色的遥佳，因此她主动地退出了。H 路线里，她的故事是从误打误撞的 KISS 开始的欢乐剧，而 L 路线则颇有运动系与少女漫画集合的感觉。

L 线，她自告奋勇报名担当主人公摄影对象的同时，还要求主人公陪她进行垒球的秘密特训。在特训过程中，主人公也逐渐从她身上感到了魅力，而眼看特训接近尾声，ののか却渐渐开始烦恼，她害怕特训结束之后就会回到以前的状态，不能继续与主人公在一起。这时候主人公表示，在一起的时光绝不等于白费，他所拍下的照片便是两人回忆的证明。于是在主人公的镜头之前，ののか终于鼓起勇气完成了自己的必杀投球。







柚之木梨奈
Yunoki Rina

CV：大龟明日香
班级：2–A
所属：料理研究会
血型：O 型
生日：6 月 28 日
星座：蟹座

孤身一人支撑着料理研究会的同级生。从小就喜欢做料理，每天都带着自己做的便当，浑身散发着家庭的气息，再加上大胸美人的形象，被大家评判为“学园的新娘”。H 路线最大看点要数她年幼的妹妹绘梨奈的登场。而 L 路线这边也是一个平淡的故事，她为了给研究会做宣传，在主人公的建议下决定参加一场学生料理大赛，而主人公则在拍摄她的笑容的同时逐渐被她所吸引。可是在最后时刻，杉山一郎扔出了一个重磅炸弹。

好感度 LV6 的一天放学，走在路上的主人公发现在马路对面梨奈正在向自己招手，于是准备拿起想起将她拍下来，可就在这时一辆卡车突然冲出，撞在马路对面的栏杆上……主人公慌忙跑过去一看，梨奈并没有被车撞到，但却过度惊吓而坐在地上颤抖不已。就在这时候，游戏画面上竟然弹出 Shutter Chance 的选项，而且还接连出现三次！的确，妹子险些遭遇交通事故的场景可能一辈子也不会遇上第二次，很有价值拍下这一瞬间，但是自己真的应该拍下妹子不停地颤抖着，还向自己身处手请求帮助的样子吗？主人公内心也在发生纠葛，而玩家只要选择了一次“拍”，主人公都会在最后愤怒地一把将昂贵的单反砸到地上去扶起梨奈……

其后我们知道，梨奈并没有受伤，只是精神受了点打击，反倒是主人公开始对摄影和被摄影冲昏头脑的自己感到恐惧。最后还是梨奈的鼓励下，他才决定在深刻认识到摄影的阴暗面的同时，重新拿起相机，仅为人们的笑容而按下快门。

坦白的说，这样一个带有冲击性和发人深思的事件的确与游戏整体的气氛有些格格不入，但是杉山一郎则认为，对摄影的本质发起的设问是将摄影作为题材的作品必不可少的。杉山能打破甜美的表象在此处认真地投出这样一个提问，还是很有想法的，只不过由于在这条线前期都没有任何铺垫，多少还是让人有些措手不及。

顺便一说，据考据，主人公使用的单反是 08 年上市的 Canon EOS kiss X2，被猛砸一下也只坏镜头而机身完好，可见佳能还是很给力的哟！





前面六位便是在游戏中直接可以攻略的表女主角，她们的故事都有意与摄影元素相关联，情节的展开也多因摄影发生转折。而接下来介绍的，则是三位达成特定条件之后才可攻略的隐藏女主角（PSP 版里果音和桃子的开启条件都很苛刻，而在 PSV 版则大幅缓和），他们的故事与摄影这一主题本身并没有太多联系，但是却能从其中感受到杉山一郎真正想要表现的一些东西。



主人公班上很不起眼的女同学，总是与其他人保持着距离，喜欢一个人独处。成绩普通，体育一般，性格又很土气，可以说是“平凡”的代名词一般。在家里她是三姐妹中间的一个，比起两个姐妹也显得没有个性。

起初友惠极力避免引人注目的原则让主人公产生了亲近感，主人公便总是与她在一起，并努力想要告诉她，平凡并不全是坏事，平凡也并不代表没有魅力。而随着两人逐渐走近，我们才知道就是友惠这样一个深沉的角色，承载了杉山一郎作品永远的主题——转学。杉山说到，这是本作中他唯一一条完全按照自己意愿完成的路线，对于转学这一主题格外执着的他也表示，完成友惠的故事让他有了“可以不用再写转学”的想法了。

友惠喜欢独处的性格并非全是由自身的平凡造成，家庭常常搬家也是成因之一。频繁的邂逅与离别，使她开始逃避与他人的接触，这样也就会减少离别时的悲伤。来到这个学校之后她起初也尽量一个人独处，但遥佳却总是想办法将她拉到同学中间，不想让她感到孤单。而对于这样十全十美，立于大家中心的遥佳，友惠很感激，也很羡慕，羡慕遥佳拥有自己所没有的一起。家里突然决定要搬离这座城市，友惠不知如何继续面对遥佳的好意，所以陷入痛苦之中。原本她打算一声不吭的从大家面前消失，并要求知道了此时的主人公为她保守秘密。不过，通过与主人公一起创造了众多美好回忆的她，明白了离别虽然悲伤，但并不代表曾经的一切都化为虚有。她总算决定向大家坦白事实，并一同留下最后的回忆，并带着这份重要的回忆走向新的生活。

深角友惠

Misumi Tomoe

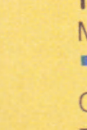
CV：泽城美雪
班级：2-B
所属：无
血型：AB 型
生日：10 月 29 日
星座：蝎子座











前田果音

Maeda Kanon

CV：依赖茉莉也
班级：1-B
所属：网球部
血型：O 型
生日：8 月 3 日
星座：狮子座

主人公的妹妹，性格开朗，时刻都挂着满面笑容的朝气蓬勃的少女，从小梦想成为偶像，喜欢歌舞，同时又憧憬着一起长大的遥佳，跟随她成为了网球部部员。喜欢看少女漫画和动画，对某魔法少女动画很热衷，时不时还模仿其中的台词和必杀技。

妹妹的存在是杉山一郎作品的一大特色，杉山创造的妹妹可以是主人公的把妹助手，是亲人，是 NPC，甚至可以是游戏的吉祥物，但从来都不是恋爱对象。而在本作中，他终于打破了这个惯例，描写了一场兄妹间的恋爱故事。当然，由于 CERO 的限制，兄妹俩被赋予了没有血缘的设定，故事也由此展开。

主人公与果音虽然以亲兄妹的身份一起长大，但实际上，十几年前是由他们现在的父母带着自己的孩子，由两个单亲家庭组成了现在的家庭。父母将留有果音幼年期以及她亲生母亲照片的相册交托给记得这一切的主人公，让他自己判断是否将真相告诉果音。主人公开始摄影之后，渐渐更多地注视果音的存在，这使他感觉自己对果音的感情也发生了变化。可是他不知道这份感情是来自兄妹情还是爱情，于是决定带着果音先回到兄妹俩相遇的那个海边，让自己回归当初那单纯的关系重新审视自己的感情。

然而，在海边，他才知道果音其实也记得这一切，兄妹俩都误以为对方忘记了过去，而故意假装不知道真相。同时他们也明白了，即便对方知道两人没有血缘关系，仍然像真正的兄妹一样爱护和崇敬自己，这也正是两人兄妹之情的证明。只不过经过这一次感情的回归，两人最终还是决定告别自己的兄妹关系，去获取至今为止不同的幸福。回想十几年前两人相遇的那一天，在父母介绍两人认识之前，主人公就提前一步找到了在海边迷路的果音——两人在成为兄妹之前就已经邂逅。这或许就是一种命运吧。

新学期来到学校的教育实习生，负责科目是数学。或许由于还是大学生的缘故，她比起教师更像一个大姐姐，性格开朗，很快就与学生们打成一片，人气也很高。到高中毕业为止，从小一直生活在女子校，对普通学校的生活充满了憧憬，也因此对恋爱方面的话题很感兴趣。这在 PSP 版最后才开启的，被杉山一郎称为“最终 BOSS”的路线，可以说是杉山对青春和幸福的一种自我解释。

故事中，起初主人公通过与她的交流，了解到同时具有学生和老师双重身份的她的魅力与梦想。于是主动大胆提出与她展开一场模拟恋爱，通过这样的方式实现她梦寐以求的生活。

与男生交往，坐在同一张长椅上聊天，并肩走在上学路上……稀松平常的一些对桃子来说都是往日的梦想，当这些细微的梦逐一实现的时候，主人公内心对她的思慕也渐渐成现实。两人约会后的夜晚，桃子吐露出了内心的烦恼：大学教授认为她前途无量，希望她继续进修，但是同时她自己又想大学毕业后回到位于这座城市的母校任教。她本人一直在两个选择中摇摆不定，而主人公也没办法替她决定人生。

在学园祭上，主人公鼓起勇气向桃子告白，他这才知道，对桃子来说这场恋爱游戏从最开始就不是“模拟”，因为桃子深知自己会逐渐喜欢上主人公。而接受了告白的桃子，终于实现了最后一个梦想，她将对未来的憧憬化作新的梦想寄托在主人公身上，并确定放弃大学院，以便回到有心上人所在的城市。诚然，从未来的角度考虑，放弃大学院并不是一个特别明智的抉择，但是对于正值青春年华的少年少女来说，一旦放弃了身边的幸福，即便有再开阔的未来，生活也会苍白如纸。

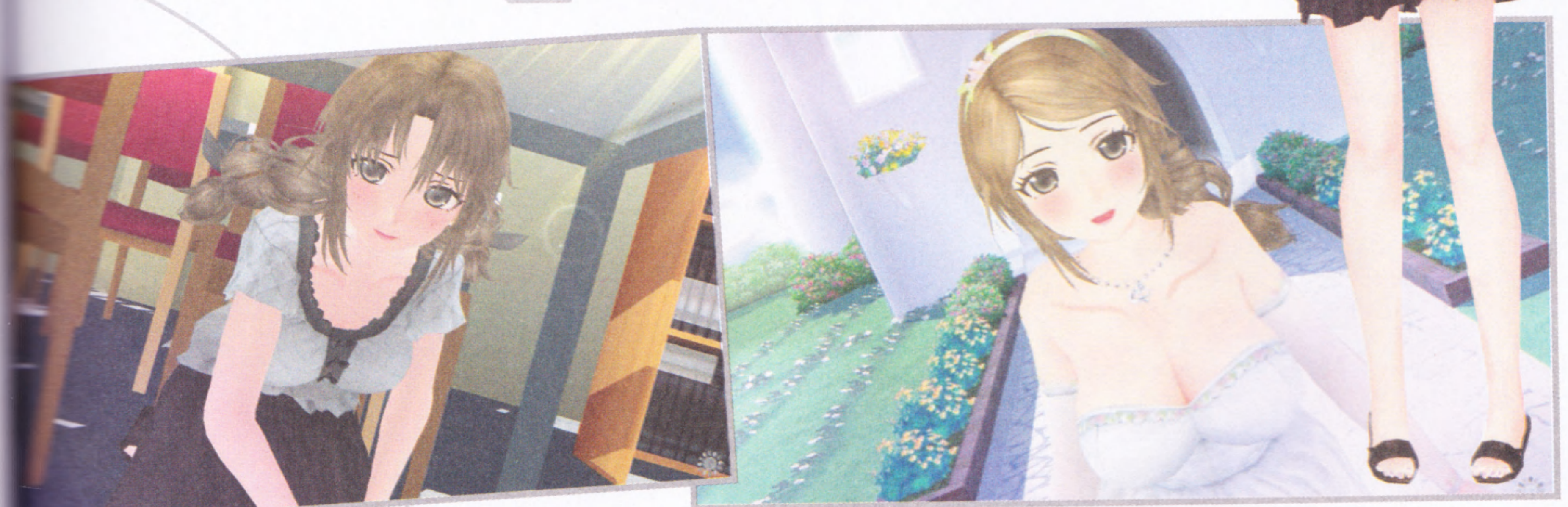


大谷桃子

Ootani Momoko

CV：远藤绫
负责班级：3-A
血型：B 型
生日：7月 16 日
星座：蟹座





GAMEPLAY GUIDE

绅士把妹指南

游戏介绍基本到此，在这里我们再提供少许游戏的经验，以便帮助愿意亲自尝试本作的玩家。

单反君晋级攻略

游戏里各位女主角的攻略难度不同的。青梅竹马的遥佳毫无疑问是新人单反君之友，她在游戏中最容易遭遇到，也很少会拒绝主人公要求，初次游戏选择通过她来熟悉游戏系统是最好不过。

然后，为了能够攻略一些稍显麻烦的角色，大家就需要收集一些固有技能了——在本作中，根据玩家拍照分数的累计，会陆续从社团部长处学到各种有用的能力。Beautiful 评价奖励主要是对把妹有益的能力，对攻略帮助较大的有“話しかけ上手”，“人気者”，“誘い上手”，“恥ずかしさ半分”。而 Erotic 评价则主要是在摄影模式下的实用能力，可以帮助单反君拍到各种危险的照片，其中增加拍照时移动范围的“ハイパーズーム”很方便。由于各评价点数是直接储存在系统存档而非个别存档，因此大家如果有心刷经验，可以在遭遇特定女主角之前存档，然后反复对话 > 拍照 > 读档的过程。刷



Beautiful 可以找找会长和舞衣同学，而选莉奈和桃子老师 Erotic 经验就杠杠的涨，刷起来还是蛮方便的。

除了以上奖励，游戏里每个场景都还隐藏了多个吉祥物角色“呆毛鸭子”的玩偶。近距离拍下这些鸭子评价类型就变成“DUCK”，DUCK 分数累积高了同样有各种技能可学。PSP 版时代，拍摄鸭子需要一些技能的辅助（“ハイパーズーム”是必不可少的），PSV 版由于鸭子变得比较好分辨，摄影模式的操作也便利很多，即便在游戏初期也可以大量捕捉到。为了后来游戏方便，玩家们可以在初期拍妹子的同时顺便找找场景里的鸭子，提前学到“会話の極意”这一技能（主角性格增加“Talk Master”，话题等级全满），对后来游戏帮助很大。

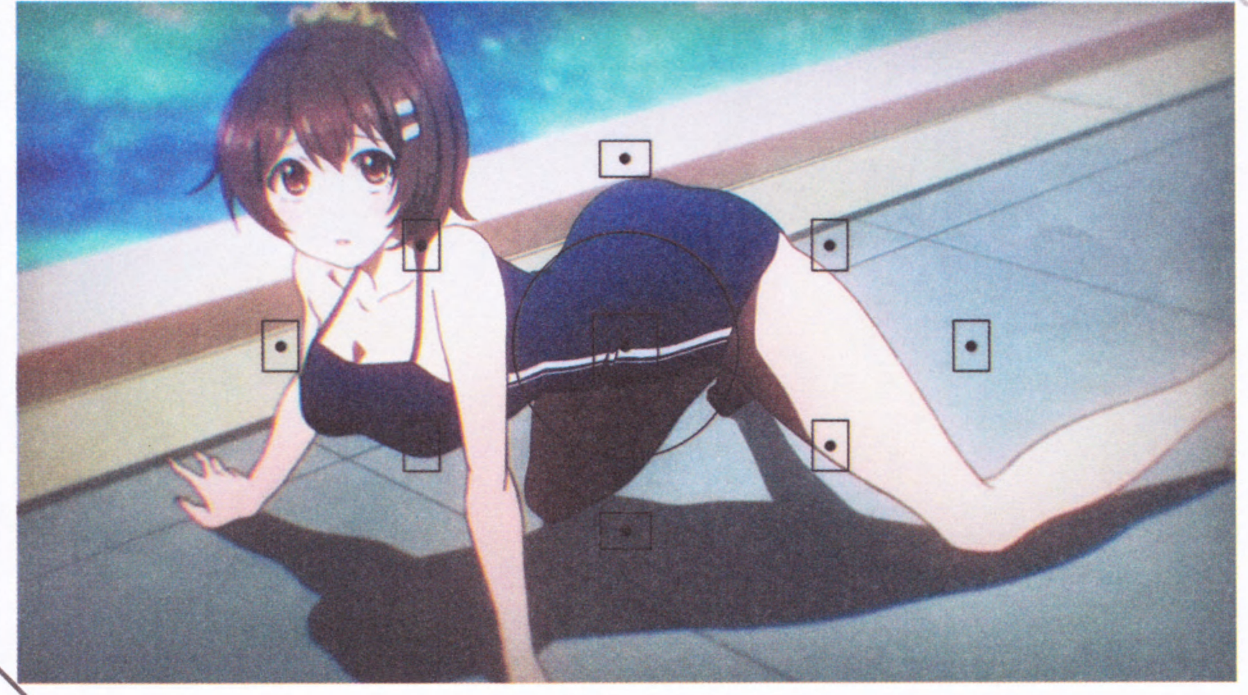
只要能一口气习得上述技能，大家会顿时感觉把妹变得游刃有余，不但会长冰里神马的不在话下，就算是想脚踏多跳船也不是没可能！

后宫梦想之路

与之前『君吻』和『甜咬』相同，『写真女友』系统上是不鼓励脚踏 N 条船的，不但劈腿起来比较困难，而且还会发生大幅降好感的事件。但是 PSV 版游戏奖杯中居然有“恋の迷い人”这么一项，其内容是要求同时有 4 位女主角的好感度达到 LV6！（好吧，刚到 LV6 还没告白，所以不算劈腿 =___=?）

那么怎么才能达成这样的条件？首先时间上来说，前面提到单独攻略一个女主角，一个月左右时间足够，那么剩下就只有的一个月时间，所以分开攒好感是不行的，必须同时展开。而从经验来看，在第一个月的 26 日之前不与第一个女主定好约会，升级至 LV6，其他女主角也都会来不及（因为剩下的周末数不够）。为了能接着每个星期都与不同女主约会，在 26 号之前四位女主的好感不达到 5、4、3、3 的程度就很危险了。而为此，平日游戏必须无视女主角的自由事件和好感度的种类，使用うさパワー无限连不断提升女主们的好感。同时，尽量不要提升其他女主角的好感，否则会对攻略带来障碍，有必要的时候还需要给她们看工口照片降低她们的好感。最后一定要注意的就是不能让两个女主角的约会在同一天撞车！被放鸽子的一方好感度会归零哦！

基本上满足这些条件想要展开后宫生活也就不是梦了，嗯.(现实里请勿实践哦，后果自负～)







画采取展开方式也是比较保守。既非『君吻』那样经过大胆改造让动画脱离游戏成为一部精彩的作品，也非『甜咬』那边按女主角分章节，保证了动画的良好节奏，而是通过前四话讲完一个共通线之后，从第五话开始进入各女主角的故事，并仅用一两话速战速决。

原作中，杉山一郎考虑到欢乐向剧情和严肃向情节带来的气氛差别太大，因此想出了分为 H 路线和 L 路线的方法，可是在制作动画的时候这路线选择就不可用了，或许是编剧想要搞笑和严肃两手抓，动画中的情节便是原作两条路线事件的混搭。特别是前四话共通线，明显是为了照顾绅士观众而安排了各种杀必死展开，大家一起看吐吐槽虽然也算开心，但的确让期待正经青春故事的玩家失望不已。可是当笔者耐着性子看了下来，到了第五话进入女主角新见遥佳线的时候，倒是有了不小的惊喜。扑鼻而来的文艺范儿便一扫之前的欢乐气氛（搞摄影果然就是要点文艺才够味！），不论对人物心理的刻画和画面的表现方式都可圈可点，对于原作粉来说也看得颇为感动，一下子也让许多观众对这重新产生了希望。

遥佳线的两话结束后紧接着的第七话和第八话对原作进行部分改造，以得当的节奏一话演完了冰里线和亚歧线，也算是有不错的可看性。可就目前的进度来看，其他女主角就算一人一话也不能完全塞进 12 话，不出意料的话，桃子老师和果音的故事会被牺牲掉，或是在主线后通过不同的形式表演出来。

总的来说，动画版的『写真女友』并不足以表现原作的魅力，笔者也难说有多少观众会看了动画而喜欢上原作，不过就当看个热闹也算还可以接受，更何况偶尔遇上给力监督还能来上漂亮的一发，看看也无妨。



GOODS AND ANIME

周边产品和动画介绍

自『写真女友』的 PSP 版发售之后，各种周边也层出不穷。角色歌，音乐集，小说，电台广播等等，可以说应有尽有，特别漫画更是数量众多，至今连载中的已经有五套完全不同的版本，分别由不同的漫画家绘制，展开方式也多种多样。不过说实在的，这些漫画素质都不算很高，只能说可以了解到说不同人眼里『写真女友』是一款怎样的作品。而也就是在今年年初，PSV 版『写真女友 KISS』的发售日确定的同一时期，官方热火公布 TV 动画版在 4 月播放的消息，于是作品时髦值立刻翻了几倍。

虽然就目前来看，『写真女友』动画版在四月番里不算起眼，不过还是有比较固定的 FANS 在追着看。这部动画预计共 12 话，相比之前的『君吻』与『甜咬』的动画来说小气了不少，动





游戏 PSV 版发售之前，该作登陆 fami 通白金殿堂的消息可谓轰动一时，虽说 fami 通是游戏发行公司 ENTERBRAIN 的下属杂志，对同社推出的作品多多少少都会有些水分，不过白金殿堂从惯例来说都是可以推上神坛的作品，fami 通也不敢很嚣张地乱打分，至少也是作品本身有过硬质量，才会有现在的评价。但不管怎么说，毕竟恋爱游戏能获得如此殊荣实属不易，哪怕只是为了“见识一下白金殿堂的恋爱游戏”这么一个目的来接触这部『写真女友』也算值得了。

PSV 版发售接近一个多月的现在，游戏销量从 3W 多缓慢地爬到 4W5 左右，估计累计超过 5W 大关并不困难，这样的成绩也足以让 ENTERBRAIN 笑开颜。同时，游戏一弹又一弹的收费 DLC 也陆续公开，对于喜欢该作玩家还可以折腾一阵子了。在这里笔者也实在地向之前没有接触本作的朋友推荐，这部能投让你轻松拍妹子，同时又可观赏古典青春故事的作品一定会带给你美好的体验。信佳能，你也能！（死开▲



在电子之海的彼岸看樱花绚烂
Cherry blossoming in the otherside
——『Fate/Extra CCC』浅赏
■文/某真祖 ■责编/如月千华、jedi ■美编/ASKI
ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
DVD
Check And Play !

Fate/Extra CCC

大家好，这里是蠕动匍匐在世界一隅的某真祖。大家大概还对 Typemoon25 周年留有回味，又或是在 4 月 1 日 TM 惯例地不干正事中哭笑不得。而这些都不是我这次要说的主题。

就在愚人节的前几天，『Fate/Extra CCC』（下文简称为『CCC』）发布了。这个跳票了一年，被认为是榨取『FATE』品牌和 PSP 最后剩余价值的作品悄悄地来到了世界上——

——然后，它粉碎了所有人的期待。这强烈的期望与现实的反差，最终令人想起过去，那份名叫『Fate/Hollow Atarxia』（下文简称为『F/HA』）FanDisc。

现在，就让我们来回味一下，这款如此惊艳的游戏。

info

游戏名：Fate/EXTRA CCC
机种：PSP　公司：IMAGEEPOCH
剧本：奈須きのこ　角色设定：ワダアルコ
音乐：细江慎治　制作人：新纳一哉
发售日：2013 年 3 月 28 日



AWAKENING 起源觉醒

『Fate/Extra CCC』的前作『Fate/Extra』（下文简称为『Extra』），是由奈须担任脚本监修，武内担任人设原案，MMV-i 发行的 PSP 游戏。不过，这款前作游戏的素质却只有不上不下的尴尬水平。

过于考验耐心和运气的猜拳式战斗系统、死掉后得从遥远的存档点重新开始、为了攻略 BOSS 必须收集全部情报……更不要说和本家的电子小说一样，一个错误的选项就可能导致主角被剧情杀，让忘记存档的玩家痛不欲生地纠结要不要读档。加之游戏的主线非常生硬，一路战胜其他的对手从而夺取月球圣杯战争的胜利后却发现根本就是被人耍了，而且对方还是个类似 GM 的家伙。实际上，就是这样的剧情，也是奈须实在受不了原来那个剧本，自己撸袖子亲上阵动笔修改，才至少让人能跑得下去。因此，由于以上的种种，『CCC』宣布开始开发的时候大家都没有抱太大的期望。“反正又是打着『FATE』的名声骗钱的东西”——大多数人，包括笔者在内或多或少都有着这样的看法。

这一次，『CCC』继续由曾作出“拯救 JRPG”宣言的 Imgaeepoch 开发。不过有意思的是，因为本作情报流出的时候正好赶上『Fate/Apocrypha』（以下简称『Apocrypha』）相关信息公布，所以不少人以为新作是和『Apocrypha』有关。等到正式公布的时候，大家才略带失望地发现居然是延续『Extra』的续作。

不过『CCC』也并非被看得一无是处。至少这一次，剧本完全交给奈须操刀，所以还是有不少人期待“好歹故事方面可以忍耐得下去吧？”但是上天是公平的，给予必有索取。一边是粉丝们最后的一丝期待，一边却是奈须那习惯性的跳票传染到了『CCC』。

2011 年 6 月，MMV-i 宣布新作将于 2012 年春发售；但次年就宣布将延期至 2012 年冬发售，不过为了维持期待值，新作公布了新英灵——金闪闪；然而还没等大家回过神，7 月 24 日，发行商再次宣布发售推迟，不过有了个最终日期：2013 年 2 月 21 日；可还没等过年，12 月 21 日，又有了新消息：『CCC』发售期延期至 2013 年 3 月 28 日。

几乎所有人都囧了。虽然延期时间不长，只是一年左右。可是一年里三次宣布延期这是闹哪样啊！加上最后一次延期宣布的日期比较微妙，有人猜测是不是因为蓝星保住了所以制作方终于能放松了……

幸好，游戏还是平安无事地在愚人节之前上市了。



EVOLUTION

进化新生

『CCC』从一开始就定位在“新作”这一概念上。也就是说，虽然会继承前作的内容，但故事和游戏体验都将会是全新的。为了实现这一承诺，制作方的诸位大仙也是各显神通。

首先是Imgaeepoch。由于上述的前作战斗系统非常不友好、大侠重新来过太麻烦、Matrix收集不看攻略不知道、AVG选项害死人等等问题，这次决定一并改进。

战斗太难太看运气？那就让敌人的行动解锁更容易；死掉后重新跑迷宫太麻烦？那就缩小迷宫规模，重新合理安排记录点，然后干脆打BOSS失败后能直接原地再来一次；说Matrix收集麻烦，索性大多数都整合到剧情推进中自动获得，而且不再完全和BOSS战挂钩；AVG选项导致的BADEND，都在一开始明确地提醒玩家；甚至连原本自由加点改造都取消，自动按照英灵的设定偏向成长。这一系列的改进措施不但使得『CCC』的系统比起上一作人性化了不少，而且也减轻了玩家在战斗攻略上的负担，从而把精力更多的集中在推进剧情上——这，正是还原了“RPG”这一游戏类型最原始的面貌。

系统方面解除了重负和枷锁，奈须的剧本也大手大脚起来。整个故事，按照他本人的话来说，是“从本来的故事脱离出来的作品”。也就是说，虽然继承了原本的世界，但故事内容是一定程度独立的。实际上游戏的过程也是，虽然会牵涉到原本世界的内容，但大多数都是无关剧情推进的背景知识。即使没有玩过『Extra』也能很好的享受『CCC』。加上这次奈须独自操办的精彩剧本，『CCC』可说是让人刮目相看。剧情的部分，后面会有叙述，这里容笔者略过。

系统和剧本都搞定了，剩下的额外游戏体验内容咋办呢？Imgaeepoch邪恶地笑了笑，奈须更加邪恶地笑了笑。

首先，既然主题是“少女”、“秘密花园”、“思念”、“爱”，那么干脆就让女主角们担任色气方

Fate/Extra CCC

重药演出吧！不断突破少女心房的壁垒这个概念一定不错，再让 CG 也“循序渐进”一点点地勾引起玩家的兴趣。既然已经决定要有“色气”，那干脆把 Imgaeepoch 以前的作品『罪恶少女』的“惩罚系统”一并塞进去。一面拷问少女的心灵一面剥去她们“精神上的伪装”肯定很好玩。接着，已经玩到这种程度了，剧本上也要做足功课，让男女角色们和主角这样那些……“不太过分”地交互的同时，再放点服务性情节，比如泳装什么的进去。最后，角色属性和种类一定要全，从巨乳病娇到贫乳女王、从杂种王到家政男一个都不能少，而且都要贴合主角立旗！

好吧，虽然以上内容纯属妄测，但从结果来看。Imgaeepoch 和 Typemoon 还真是狼狈为奸地全部完成了。总的来说，建议各位玩『CCC』的时候，请务必确认家人不在身边，而且开启声音的话一定要使用耳机！

因为本作，是彻彻底底一扫『Extra』传统沉闷的气氛，充满了爱与友情与诱惑与没穿小裤裤的、充满服务精神的“新作”。

RECORDING 少女记录



『CCC』的故事，是从主角岸波白野（咱选了女性主人公）看似平凡无奇的日常开始的。

在序章玩家几乎以为自己是在延续『Extra』的游戏：同样的校园，同样的游戏界面，同样的故事推进槽和同样的角色……但是很快，各种异样的描述都提醒了玩家——这不是『Extra』。无论是用具室住民的吉娜可，还是完全大变样的藤村大河，加之突然出现又突然消失的远坂凛和拉尼Ⅷ。这一切的一切都让人不得不相信，自己并不是在『Extra』中。而英灵的呼唤和令咒的消失更加坐实了这一点。

终于，在这一天结束前，主角遇见了“间桐樱”。将她送到保健室后，异变发生了。学校被异形的黑影所淹没，学生们一个个被吞噬。就连间桐慎二也不能幸免。侥幸逃到教学楼顶的主角，面对黑影中那诱惑自己放弃思考放弃生命的话语，毅然决然地选择对抗到最后一刻。就是这一刻，让她想起了自己的身份——魔术师、入侵到 Mooncell 中的灵子黑客，也想起了与自己一起参加了圣杯战争、一起生死与共的同伴——从者。

随着主角呼唤自己的从者，世界的界线被打破，从者紧紧握住了主人的手。这，便是『CCC』故事的开幕。

开端很简洁，但包含的信息量却一点也不少。异样的世界、消失的令咒、异常的人们和黑泥一般的黑影，还有那谜一样的女人的声音。这一切都和之后的故事有着千丝万缕的联系。

上课
——欢乐地与同伴前行

再次醒来的主角看见的是一个从没见过的地方，以及间桐樱的身影。确认了基本的常识和世界背景后，主角被前作中的终盘敌人，西欧财阀的统领者里奥叫去学生会室。这才得知圣杯战争出现了某种问题，自己从 Mooncell 的表层落到了里层，目前是和一众 Master 及 Npc 在此避难。在坠落到这里后，大家都失去了一部分的记忆，而重新回到表层参加圣杯战争的唯一渠道，就是旧校舍外那棵樱花树下隐藏着的“樱之迷宫”。

进入迷宫，在一堵奇怪的防火墙前，主角出人意料地遇到了远坂凛。可曾经是对手与彼此认同的伙伴的那个女人，居然带着一个从未见过的、长着龙角龙尾的 Lancer 向这里刀剑相向。现在被诅咒剥夺了大部分力量的从者只有勉强招架之力。见势不妙，主角只好趁着凛和 Lancer 得意疏忽的时候溜之大吉。在游戏中这时如果选择了留下来拼命的话，就会被干净利落地剧情杀。

逃回旧校舍后，众人分析得出那防火墙应该和远坂凛的内心有关。于是主角在里奥的指示下，去请教了那个之前“被”冒充成藤村大河、实际是 Caster“安徒生”的 Master——杀生院祈荒。从她那里得到了应对防火墙的手段：术式“五心观停”。顺便一提，让渡（Install）那个术式的办法是——Kiss。而当时学生会室里的众人纷纷凌乱：从者和樱都不知所措，里奥一脸愉悦地想要用四个摄影角度录下来，高文在那里中二发作地吟诗。

总之，主角凭借这个术式突破防火墙并击破了远坂凛，得知名为“SG（Secret Garden）”的少女内心世界和迷宫的关系。之后便势如破竹地一路杀到深处，在祈荒的协助下进入到远坂凛的内心世界，随后击败了那个 Lancer。接下来，就是“Punish Time（惩罚系统）”了。在以言语为武器，结合之前获得的“SG”情报将远坂凛剥得“体无完肤”（很可惜，因为尺度关系 CG 没能真做到这样）后，主角说出致命一击的那句“你这资本主义的走狗”，终于把远坂凛从迷宫里弄了出来……

然而，就在主角和从者准备将远坂凛带回旧校舍的时候，一个和间桐樱长得几乎一模一样，只是某些部分略有区别的少女出现在他们面前。这个自称为 BB 的少女称岸波白野是自己的前辈、特别的人，同时又宣布自己将利用 Mooncell 来毁灭人类。

整个『CCC』的故事序盘，都是围绕着“突破迷宫，获取 SG，击败 BB 的卫士——拥有秘密之心的少女”这样的流程来进行。光是看这一部分的话，可说是集合了奈须和制作人员绝大部分的邪念在里面。

首先是剧情上的安排。虽然奈须很体贴地将男女主人公的故事做出了不少区别。但从选项上可以看出，这次的主人公不折不扣地是个绅士／淑女。前脚刚被祈荒深吻，后脚就忙着要去保健室偷窥祈荒给樱安装辅助程序。明明被拉尼逼着脱胖次时会害羞，却能正儿八经地品评自己从者的泳装……加上在剧情的即时演算动画中，主角的动作比起前作来可说是生动不少。这一作真正赋予了“岸波白野”这个人以

Fate/Extra CCC



Fate/Extra CCC
Mysterious Black Magus

灵魂，不在是前作那个木讷的玩家代表。

其他角色也自然给予了相当“可看”的戏份。一个劲猪突猛进恶意卖萌的卧藤门司变本加厉地中二，第二章差点把自己交代在迷宫里还说那是修行；从各种各样的束缚中解脱的里奥和主角一起彻底倒向绅士，如果不是高文和尤里乌斯的阻止估计他早就跑去保健室偷窥了；被主角当面戳穿内心秘密的远坂凛更是火力全开，回到旧校舍后还不辞辛劳地担任着一众外道的吐槽工作；连拉尼这个上作主走“非人类”路线的三无人造人这次表情都丰富了三倍不止，还展现出惊人的象棋水准外带对主角胖次的执着。配上时不时和处在状况外的吐槽高文（“Saber可不是放放圣剑就好的职阶”，大胃王你看你看），全装型家里蹲莳奈子与从者迦尔纳之间的主从相声，没有战斗力却把几乎所有故事里的人物都数落个遍的毒舌伪正太安徒生……这一次，奈须真心是尽全力创造出了一堆极富个性、鲜活生动的人物，试图一雪前作不能尽力之憾。甚至不只是主要角色，就连次要角色奈须也没有放过。那些没有立绘的 NPC 也各有各的故事和性格。准备去约会的学生小情侣，相互扶持的好姐妹，认为“一切都是 Master 的错”的愤青风纪委员……甚至连一个区区用具室前的黄毛 NPC 都能扯出“努力活着就行 NPC 5・10 君”这样的故事。

实际上，奈须正是希望借助这点点滴滴的描写来提示大家，这一次的故事，是“人与人”的故事。

相比人物的描写，SG 则是完完全全的恶趣味大集合。远坂凛继承了原本『FATE』中的傲娇和爱钱，还加上了个“隶属愿望”……简单来说，就是角色内心的深层愿望和她表现出来的基本是相异的属性。“冷艳高贵沉着智慧高高在上的远坂凛原来内心是个 M 啊”，无数宅男乐开了花。再加上“Punish Time”里的卖力演出，『CCC』的女主角们一定很想砍死奈须和制作组才对。作为敌人自然更不能怠慢。BB 小恶魔属性全年无休大放送，不但在剧情上树立了“非要打倒不可的敌人”这一地位，更是借助“BB Channel”里的恶质演出博得好评。她分离出的两个 Alter Ego（另一个自我）之一的 Passionlip，比起本体更是有过之而无不及。巨大的“凶器”，楚楚可怜的表情加上略带幼稚的性格，还有那对主角无可救药的单恋。就算她是个病娇，估计也没人不会感觉怜爱之心油然而生吧？然而她到底



▲ BB（左）与 Passionlip（右）的 SG，Passionlip 就是拉高本作年龄限制的最大元“凶”。



还是 BB 的分身，最终依旧被击败。岸波白野也在这时终于找回了大家失去的记忆——虽然并不是所有人都能承受。

正当他们扶额称庆，急忙赶到最后一层准备和 BB 决战时。里奥带着高文直接和 BB 交上了手。原来他早就准备好让主角做先锋突破迷宫，自己则和状态完美的高文最后出来收拾残局。就在大家以为独自一人，理论上应该没什么战斗力的 BB 或许只能束手就擒之时。她却突然使用了作弊一般的技能秒杀了高文。

BB，Mooncell 里运营圣杯战争的高级 AI。原本她应该和间桐樱一样辅佐 Master，但不知为何、从何时、是怎样——总之，她出了故障。疯狂地吸收、夺取 Mooncell 里的运算资源，将 NPC、从者甚至 Master 吸收作为资源来利用。宛若癌细胞一般无限制成长的 BB。一切抵抗在她面前，似乎都是徒劳的。就在主角还处在里奥和高文被消灭的惊愕中时，旧校舍那边里奥的哥哥尤里乌斯突然叛变。他袭击了 NPC 和远坂凛、拉尼等人，并宣称自己其实早于众人恢复了记忆，并得知了在 Mooncell 表层的圣杯战争第五轮中败给岸波白野的事实。他说，他决定要复仇，甚至不惜背叛所有人。

于是，主角失败了。从者被吞入虚数空间，自己也被 BB 所囚禁。故事前半部分的欢乐的一帆风顺仿佛是假的一样。『CCC』，就带着这样的绝望来到了幕间。

课间
-无望中紧抱着希望

没有光、没有声音。没有时间流逝的感念，没有任何活着的气息。唯一知道的世界，是在虚无的数据之海中，那小小监牢中无穷尽的黑暗。岸波白野，在这样的世界中爬着。周身遍是空虚，只有手肘和膝盖的触感是如此的真实。在黑暗中爬着的岸波白野，眼前偶尔会出现狭隘光芒——那是 BB 在观察、在嘲笑、在戏弄。占据了绝对优势，正逐渐攻击 Mooncell 的防御系统，准备侵蚀一切的 BB。那个宣布准备通过月球向地球的数据逆向传输，灭亡全部人类的 BB。她鄙夷地看着曾经的主角在狭小却无止境的牢狱中做着无谓的行为。

然而，无论言语如何地折磨、无论诱惑是多么甜美、就算意识被压缩到只有几个比特——
——岸波白野依旧固执地爬着。

奈须，用了一个俗到不能再俗的桥段，震慑了所有人。一个明知前方没有希望但仍继续前行的老土桥段。

因为，如果要放弃的话，当初在被黑泥吞噬的校园楼顶，岸波白野早就放弃了。

所以，有了回报。

终于恼羞成怒，决定彻底解决掉主角的 BB 面前，突然杀出个尤里乌斯。趁着 BB 错愕的刹那，这个男人将主角扔出了牢笼，却牺牲了自己。对于质疑，他的回答是：

岸波白野，是尤里乌斯唯一的友人。是击败了自己，也是理解了自己的人。

BB 千算万算，没有算到人与人之间的羁绊，竟然还有这样的形式。

坠落于情报之海的主角，落到了自己从者的内心世界。但这里只有以初始状态存在的“本能”。那个本能排斥主角，因为主角一旦唤醒了



Fate/Extra CCC

记忆，那么本能就会让位于理性。但主角依旧不依不饶，强行突破着心灵的防线，就算BB早就准备好了猎手也在所不惜，顽固地期盼着与从者的重逢。于是，本能行动了。它拦在了BB的猎手与主角之间。虽然不知道理性的所感，但如此倔强地渴求着自己的主人，从者又要如何拒绝呢?

在心之壁障前，第二次重逢的主仆二人毫无悬念解决了危机。回到了旧校舍。故事，也向着终盘慢慢推进。

假期
—再见了，伙伴们

在旧校舍前，被尤里乌斯假装杀害的大家都在。但惟独缺少了莳奈子。原来她被BB虏获，成了阻挡残兵败将的第一道防线。

莳奈子，家里蹲，因为父母留下的巨大遗产而足以后半生衣食无忧，自认为是人生赢家的孩子。她只是不想面对现实，不想面对外面的世界，将自己封闭在小小的房间中。在游戏中留下最高的记录以示赋闲，参加圣杯战争也不过是寻求新的刺激。这样的莳奈子，让人哀其不幸、怒其不争的莳奈子——



依旧有人想要去拯救。

卧藤门司，在『Extra』里根本是个搞笑和路人的角色，前半段的存在感仅止于添麻烦的“非主流”修行僧。展现了他成熟和男人的一面。是他以自己的牺牲震撼了莳奈子，帮助主角取得了最后的SG。他的死，让整个『CCC』的后半段蒙上了悲壮的色彩。

仿佛这还不够，紧接着的，就是迦鲁纳。在『Apocrypha』中混了个脸熟的印度最强英雄，本来刚宣布将会出现在『CCC』里时就惹起了不小的轰动。而奈须也没有让他成为噱头之下的花瓶。这个英雄，完美地诠释了自身那奉献和给予的属性。他孜孜不倦地陪伴在莳奈子身边，就算对方再不成器也从未抛弃。明知自己并非最佳状态，却依旧为了守护莳奈子的心防而和主角们交战，在这实际上早已注定的失败后，他也没有任何怨言。一切，都是为了那个承诺，那个既定的事实，那个必然的奉献。

接下来的敌人，却都有点搞笑。前半段在凛和拉尼手下的龙女Lancer，换了个职阶在背叛到BB手下的间桐慎二麾下和Breserk，在背叛到BB手下的间桐慎二麾下和主角作对。志愿是偶像，本尊是历史上著名的吸血女伯爵的她居然喜欢上了主角。如果这里从者选的是Saber或Caster的话会看见很有意思的互动。总之，用各种错误的方式折腾了主角（和慎二）后，龙女还是败在了主角手下——然而，这却是在没有间桐慎二的支援下。

Meltlilith。这个有着稀有属性的S女王干掉了间桐慎二，放出病毒入侵到樱的身体里，随后又在叫嚣着要将主角变成自己的人偶收藏的同时歌颂着日本的人形文化。爱着死物所以想要把活物变成人形，在如此扭曲的心理之前，Passionlip的病娇都算是比较柔和的。甚至，这个分身还企图反过来违逆主人。无限制地吸收世界的情报和NPC、Master数据来达到作弊一般强度的她，却被两个小角色阻挡了。一个是之前被BB复活又抛弃的罗宾汉，另一个

则是间桐慎二。两个小角色，看似无足轻重的人，却都在最关键的时刻，以自己的生命捍卫了自己的尊严和执着。当间桐慎二以自己为诱饵，破除了 Meltlilith 的惊人等级数后，我们看见的，是一个畏惧死亡渴望生命，但又不甘心自己活得毫无价值的孩子——是的，间桐慎二，无论在『Extra』或『CCC』的故事中，现实世界中真实的他，只是一个孩子。用游戏来博得他人的认同，渴望别人肯定和赞许的，孩子。带着对这些人的感激和敬重，岸波白野终结了 Meltlilith 歪曲到极致的爱。

终于，要面对 BB 了，然而当主角和从者到达迷宫最深处前一步时，一道心之壁障陡然升起。随之而来的，是令人惊讶地宣告：

BB，已经在 69 天前夺取了 Mooncell 的控制权，但遵循其本人的要求，在月之里侧被设为岸波白野到达迷宫前的最后一瞬达成占据。

原来，所有的一切都是徒劳。早在故事开始之前 BB 就占有了 Mooncell，但是因为对主角的执着而重复地让岸波白野过着学校生活。Meltlilith 为了夺回能力而无限制地吸取数据时，恰巧破坏了最后那一次轮回的世界，使得岸波白野和从者相聚。一切的一切，都是因为月球的里侧是个没有时间概念的世界——一如在面对远坂凛的课金机器时，里奥提到的那样。正因为这个特性，使得一切的因果都毫无意义。旧校舍的众人和 BB 本就不在一条时间线上，BB 对于他们，只是一个外部观测者而已。在 BB 看来，岸波白野等人的行为，都是既定好的，无意义的。所以她才会如此放任他们。因为等到这些被困在相对静止时空里的人爬到自己跟前，只会发现地球在就在数十天前就毁灭了——彻底的绝望之道。



毕业 -从绝望中前往未来

但是，真的就只剩下绝望了吗?

还没有。

被主角激励起来的远坂凛和拉尼提出，既然月之里侧的时间是相对外侧静止，那么突破迷宫后到达 Mooncell 中枢部，也就是在静止与运动的一刹那间的暧昧界线之时击败 BB 的话，历史依旧有可能被改写。而终于说出樱之迷宫其实是自己的心像的樱，也同意在取得了从者原初的力量后，解开心之壁让主角通过。在众人的帮助下，岸波白野潜入到自己从者的心中，凭借龙女 Lancer 的帮助取得了自己从者的最强力量——原初的，身为从者，被历史所记载的理由。也就是英灵的起源的之力。

樱认同了主角与从者的力量，远坂凛和拉尼也决定关闭整个旧校舍，将其还原为数据资以提供主角直通 Mooncell 中枢的力量。在离去之时，岸波白野的听到的是伙伴们交付的希望，是 NPC 们给予的期待。当旧校舍的那一间间充满回忆的教室被关闭的时，笔者感受的到是悲壮，也将未来寄托后的放心。长久以来的冒险终于要画上句号，在这没有时间流逝的，虚假的安逸之地，那个从不放弃的倔强之人，带着所有人的思念，从绝望中毕业了。

主角来到了 Mooncell 的中枢，已经被 BB 侵蚀到最后一分的月之核心。在那里，岸波白野看见了 BB。

口口声声说最喜欢主角这个前辈的 BB、



Fate/Extra CCC

Fate/Extra CCC





冷酷着说要清除主角一众人的BB、在BB Channel里自导自演的小恶魔BB、无感情地准备毁灭人类的BB、极力主张自己还是应该拯救一下世界的BB……

为什么，BB会暴走？会想要毁灭世界？会执着于岸波白野？会有如此多相互矛盾又各自扭曲的表现？

一切都要从樱身上说起。

樱，Mooncell中负责运营圣杯战争的高级AI。在接待通过SERPHI来到这个电子世界的Master的过程中，她受到了岸波白野的帮助。就是故事一开始，主角搭救了樱的那个行为——虽然那一次，只是原本事件69次重演中的一次而已。受到了岸波白野的好意，感受到对方有别于其他Master的态度后，樱的内心产生了异样的东西，感情。高级AI为了辅助身为人类的Master，模仿人类而具备了接近人类行为的机能，但在这基础上萌发感情，无疑是个非常严重的问题，因为AI并不是服务于特定的某一个人，而是对Master全体进行辅助。意识到这种异常可能带来的不确定后果，樱将这份感情封印。然而她又无法断然舍弃，于是便将这份感情移植到了自己的同型备用机身上。那台同型机，就是BB。

本来，BB只是困惑于自己体内的异常数据包，也因此产生了对岸波白野的兴趣和执着。但是，杀生院祈荒和她无意间的接触却改变了一切。信奉外道密宗，认为人类应该遵循自己的欲望直至死亡的祈荒对BB产生了兴趣，然而在术式接触中却将自己的意识了过去。这便造成了BB想要毁灭人类的想法。但是，BB内部樱的那部分却爱着身为人类一份子的岸波白野——矛盾。再加上，Mooncell决定在此次圣杯战争结束后，选取樱作为下一次Mooncell运营的模板，也就是要吸收樱并彻底清除其与人类关联的部分。因为体内樱移植的感情残留而对此反感、恐惧的BB，终于暴走了。她依照自己阻止樱被Mooncell吸收和追寻岸波白野的愿望夺取了Mooncell的控制权，又有意无意地依照祈荒的意识改写了Mooncell，将长期以来的监视、记录机能转为能影响地球的管理机能。而BB也在这个过程中逐渐崩坏，甚至她在自己都没有意识到其实是崩坏体现的情况下，制造出了综合自己欲望的Passionlip和Meltlilith。Meltlilith希望拥有却无意识的破坏，Meltlilith有意识地破坏是为了扭曲的拥有——完美的矛盾。

最终，视玩家选项的不同，在最终战的流程会有所不同：作为Normal Ending的从者结局，和作为Ture Ending的“樱结局”。在这里，就不剥夺大家探索的乐趣，还请务必自己去感受。

BELIEVING 相信着爱

奈须尽心尽力地写了一个好剧本，Imgaeepoch也很努力地做出了一个好续集。而不知不觉，这篇文章快到了极限。

当经历过『CCC』的整个故事后，不免想起曾经的『F/HA』。同样的开篇欢快和搞笑，经历过幕间的沉重的大转折后，突入到令人热血沸腾大呼过瘾地终章，让人沸腾也让人感怀。整个故事到处埋着捏他和段子，却也有着无数为故事进行做准备暗示。但是——

记得笔者当时，是从突入到最终章开始，彻夜不眠地打穿了游戏。看着身穿婚纱，站在将宝具滥用生成的教堂前的SABER，不禁试着回忆上一次这么做是在何时何地？啊，已经记不清了，但是只有真正让自己爱上的游戏，才能有如此大的魅力，使人着了魔一般不肯放下手。奈须倾尽心力，Imgaeepoch卯足干劲。面对这样做出来的披着FanDisc外皮的“完全新作”，当个傻多速的“月厨”笔者也甘愿。因为，就算一切都是404光年外的虚幻，唯有这份对爱的感动，是真实跃动于心中的。

宫——『Fate Extra/CCC』。但愿下次，能有足够的时间和你们一切，体验这小小故事背后的欢笑和泪水，热血和感动。▲

梅雨季節的文藝回歸

Regression of literature in plum rain season

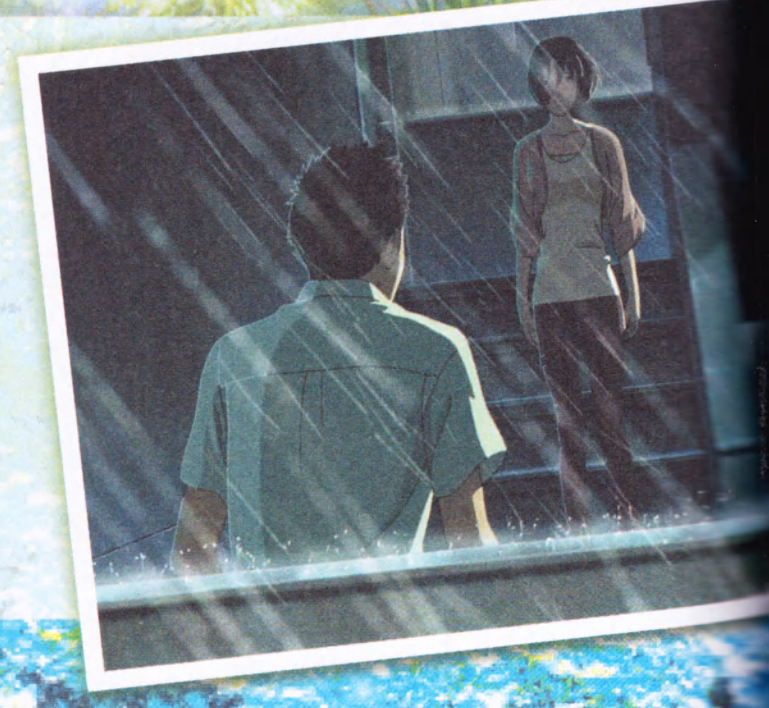
——『言叶之庭』速报

"愛(あい)"よりも昔、"孤悲(こい)"のものがたり。

■文 / 浅色回忆 ■责编 / 如月千华、jedi ■美编 / ASKI

2012 年 12 月 24 日，细雪飘飞的圣诞前夜，新海诚在个人博客“遠い声”上悄然公布了他的新作。也许是由于『追逐繁星的孩子』在评价上惨遭滑铁卢。名为『言叶之庭』的本作并没有大张旗鼓地高调宣传，在今年 2 月以一支品质无可挑剔的 PV 征服所有观众的眼睛后，便只有博客上零散更新的一些边角消息。

然而，这并不表示新海诚和 CoMix Wave 打算无为而治。在影片已经确定会在 5 月 31 日日本首映后，他们先是出人意料的在 4 月底跑到澳大利亚的黄金海岸电影节上做了一场“全球”首映。又提前在 TV 上释出了影片的开头 5 分钟。这种直观地把作品的品质展示出的宣传虽然覆盖面不广，但对于 FANS 群体却有足够的精准度。在这个夏日已经降临的时节，这场骤来的初雨却是恰到好处。









没有約定的相会只在雨天——他和他的情緒

Meet with no promise only in the rain

季节是初春，那天下着雨。
所以她的秀发和我的身体都湿透了。
周围被雨水的清香所笼罩。
地球依旧如往常般转动。
她和我的体温在这世上悄悄流失。
那天，我被她捡回家去，
所以我就成了她的猫。



如果没有最后两句话，大概假称这段台词出自『言叶之庭』也会有人相信吧。距今十四年前的某一天，这段台词被一个温和淡然且语速略快的男声以一只猫的口吻读出。从此，动画人的队伍里多了一个叫做新海诚的名字。

新海诚，1973 年 2 月 9 日出生于日本长野县，1996 年毕业于日本名校中央大学文学部国文专业，旋即进入因『伊苏』和『英雄传说』两大系列被国内玩家熟知的 FALCOM 工作。众所周知，以员工少著称的 FALCOM 是个磨练人的好地方，在 1996-2001 的五年间，他遍历程序、美工、宣传和动画影片制作等岗位，从初出茅庐的懵懂青年成长为独当一面的难得人才，为他将来成为独立动画人积攒了不少的经验。

2001 年，已经牛刀小试制作了几篇超短篇动画的新海诚辞去了 FALCOM 的工作，专心投入动画制作。转年，他 25 分钟的独立动画『星之声』便一鸣惊人，一举夺得业界数奖。国内最初的新海诚 FANS 正是因此片与他相识。而后 2007 年的『秒速 5CM』让他的名字真正被大多数人所知。不仅上映影院的门票被抢购一空，还少有地走出国门，登上了港台和欧美的院线。除此之外，他为 Minori 社制作的美轮美奂的 OP 也被玩家视为品质精良的标杆作品。那

あの遠い日に 僕たちは、かなえられない約束をした。

雲のむこう、約束の場所

The place promised in our early days

新海誠 監督作品

© Makoto Shinkai / CoMix Wave

么，对于这样一位在而立之年便已功成名就的制作人而言。新作『言叶之庭』又承载着他的什么心意呢？且让我们顺着时光的逆流，追溯1999年他第一部正式公开的作品——『她和她的猫』。

在谈到『言叶之庭』时，新海诚曾表示“至少是想要将过去作品中并未描绘的感情包含在本作之中。”但实际上这句话并不切实，以雨天开场在雨中相识，年长的女性和年轻的男生，两个错位的世界的恋情，这些在PV中窥见的要素虽然并非新海诚的常用素材，却也不是第一次出现在他的作品中。作为新海诚真正意义上的动画处女作（『遥远的世界』和『被包围的世界』更像实验性质的片段），『她和她的猫』以散文诗般的笔触，讲述了主角小猫巧比被不知名的女性“她”在一个雨天捡回家，历经春夏秋冬一年的故事。在短短的4分47秒中，新海诚明明暗暗地布下巧比和咪咪、巧比和“她”、“她”和她的感情三对关系以对比。巧比有着可爱的女友咪咪，但比起同类，他却一心仰慕着主人“她”。同样，尽管“她”接听的电话另一边肯定是能与之进行言语交流的人类，可“她”收获的只有无尽的伤害。在呻吟着“谁来救救我”的晚秋，陪伴在身边给予自己温暖和慰藉的只有她的猫。

说到这里，笔者不由得想起顾城的一首诗：你/一会儿看云/一会儿看我/我觉得/你看我时很远/你看云时很近。人与人之间由于利益的纠葛，隔膜和猜忌始终存在，很多时候物理上的距离近了，心的间隔却加大了。反倒是猫和云这些毫无利益瓜葛的事物，我们在面对它们时方能放下一切防备，展现自己的真实一面。在这层意义上，15岁梦想成为制鞋师的少年和27岁忘记了如何迈出步伐的女人之间的差异似乎不比一只幼猫和一名饲主的差异大上多少。他们在对方的眼中都是另一个世界的人，都是不用带着面具交往的对象。

『秒速5CM』中慵懒睡在路边的小猫叫做



巧比，『追逐繁星的孩子』里陪伴明日菜的亚得利科叫咪咪。正如这两个在动画中传承下来的名字一般。这十几年来新海诚的作品在画质上有了突飞猛进的进步，所表达的主题却从未逃出“距离”“爱”与“孤独”这三个词。

谈及孤独，相信每一个观众在观看新海诚的作品时都深有体会。不管是独自在房间中练习小提琴的男生，还是种子岛上发不出的短信息，亦或是明日菜道出的“原来我只是太寂寞了。”孤独在新海诚的故事中是最基本的底色。







空无一人的教室和单飞的候鸟这些反复出现的画面语言都是他表现这一情绪的标志手法。

爱是新海诚作品中的点睛之笔，这并非单指异性之间的情爱，还包括了对这个世界的爱。的确，一个能画出如此美丽天空的作者又怎么会不爱这个世界呢？在『她和她的猫』『星之声』与『云之彼端 约定之所』的结尾，他分别用"都会喜欢这个世界的！"，"我就在这里啊。"，"欢迎回来"作为最终的结语。遗世独立却满怀对世界美好的歌颂，细腻却不矫情，哀伤却不幽怨，新海诚的确是个标准的文艺青年。

然而不论"孤独"还是"爱"，说到底都是为他作品中的核心情绪"距离"所服务。当心和心的距离拉远便是孤独，当心和心贴在一起便是爱上。就像他每部动画中必然出现的电车，奔驰的车轮，不明的方向。他笔下的每个人物都在为缩短距离而奔波，却不知道自己选择的方向是否正确。

在阐述『言叶之庭』的主旨时，新海诚说这是一个在爱到来之前，孤独着、只能寻求他人的感情的故事；是没有爱、羁绊、约定，仅仅是想描绘那伫立在遥远的面前的人的故事；是希望做成能够鼓舞有着"孤悲"感情的人的故事，恰好对应上文所提到的三个主题。但『言叶之庭』面对的困境也在于此。在『星之声』中，我们见识到了"24 岁的阿升你好！我是 15 岁的美加子啊"那跳跃 8 光年的距离；在『云之彼端 约定之所』，男孩制造飞机飞过津轻海峡与梦之高塔；在『追逐繁星的孩子』里，老师和明日菜追寻着生与死的界限。当然，还有最经典的『秒速 5CM』，小学时，贵树和明里凭借信笺也能突破重重阻碍相会在雪夜的樱花树。长大后，尽管拨出一个号码就能听到对方的声音，他们之间的距离却以不起眼的每秒 5CM 渐渐积累，直到 13 年过去蓦然回首，樱花飘落的速度已经化为北极到南极的长度。曾经手牵手的两人此刻仿若伫立在地球的两端。曾经把贵树送到明里身边的电车，在最后却成了两人的分隔线。在之前的作品里，新海诚已经对"距离"做出了如此之多并且精彩的阐述。『言叶之庭』若要讲出新意并不是一件容易的事情。



窄巷中的清晨總是更早到来

Morning is earlier in the alley

——追逐繁星的新海誠

纵览新海诚的作品，不难看出他的创作过程是一个清晰的双螺旋结构。『星之声』、『云之彼端 约定之所』、『追逐繁星的孩子』是用大气磅礴的世界背景或事件反衬主人公渺小的力量，孤独的感情和温暖的心意。『她和她的猫』与『秒速 5CM』则是立足于现实，通过对生活场景的再现来引发通感，打动观众。这两种表达风格迥异的作品交替出现在他的创作历程中，前者更多的代表了他走向大众和商业的努力，后者则更偏向他真实的内心倾诉。如果两者能相互补充，齐头并进，若干年后新海诚成为新的大师也未尝可知。然而这个结构天生发展便是不均衡的。2007 年，『秒速 5CM』把两支螺旋中的一支走到了登峰造极。其热烈的反响一方面给了新海诚自我突破的信心，另一方面也要求下一支作品必须有与之相配的水平。于是在 4 年磨一剑后的 2011 年，新海诚破天荒地交出了长达 2 小时的动画电影『追逐繁星的孩子』。可惜，这部作品所收获的最好的形容词也只是"遗憾"。相比一登场便斩获各种奖项的其他作品，『追逐繁星的孩子』仅仅拿到一个美术奖的结果显然存在着不小的问题。

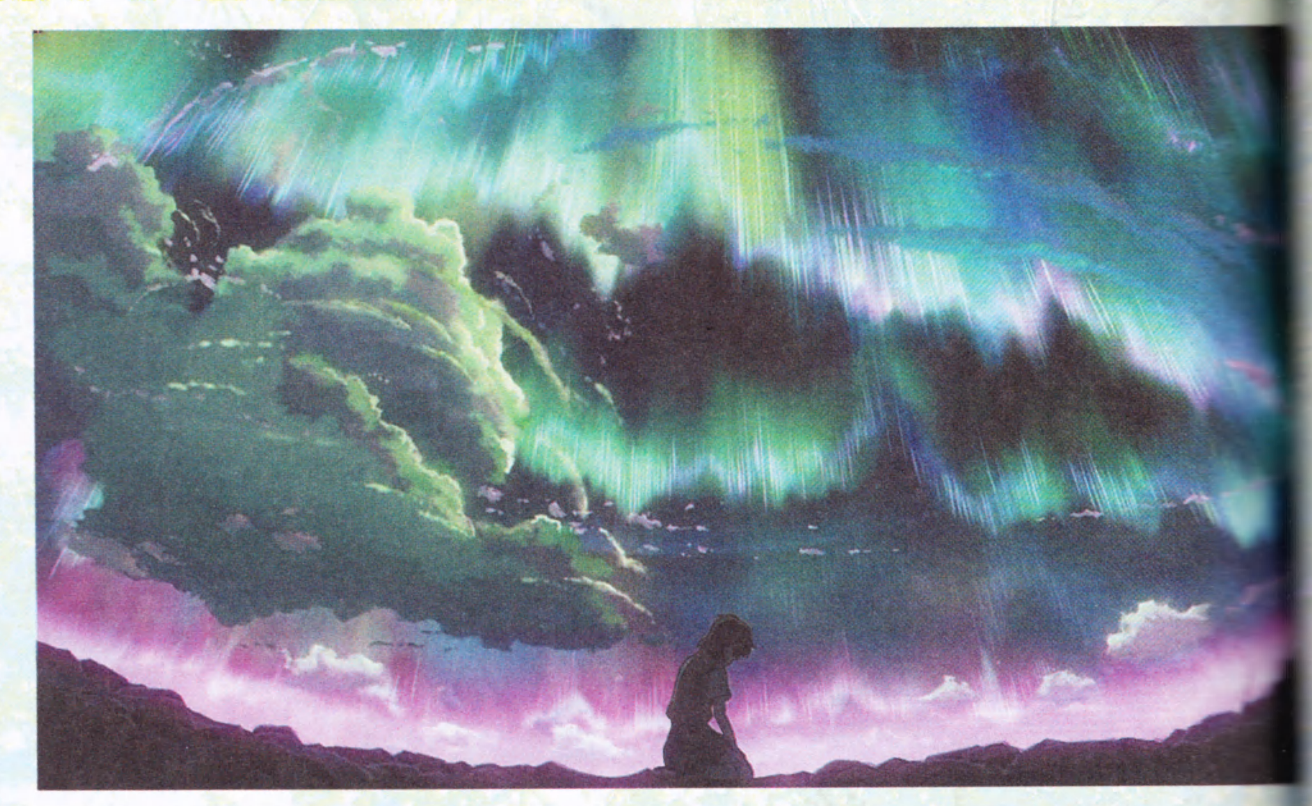


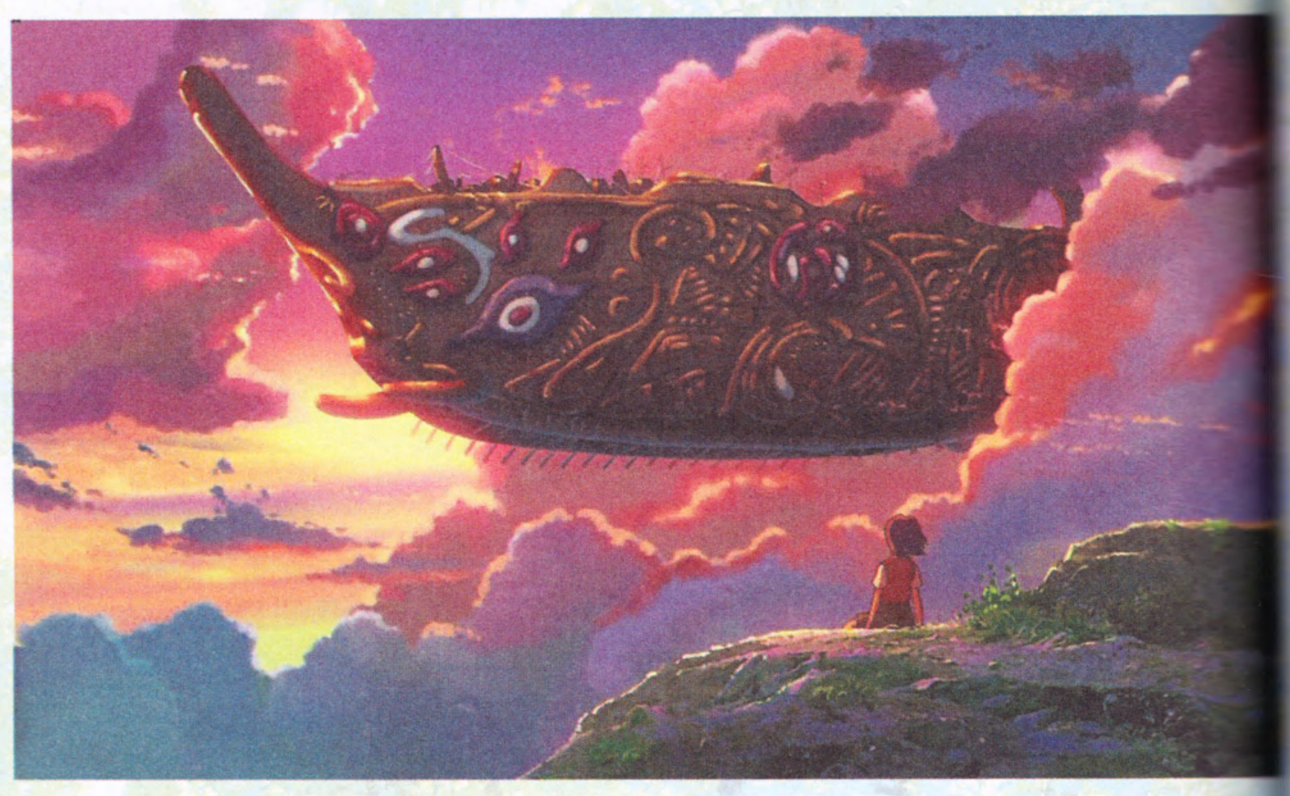
在对此片的大多数评论中，指责都集中在新海诚对宫崎骏风格的无节操模仿。还有好事者把此片与『幽灵公主』的分镜进行对比。在笔者看来，虽然这些的确是『追逐繁星的孩子』严重的硬伤，却并非是致命伤。新海诚之前便坦言宫崎骏是他崇拜的动画大师之一，他对宫崎骏的模仿也只停留在人设形象和世界设定上。先不说新海诚的“距离”和宫崎骏的“自然”两个主题相差甚远，就算是单纯的节奏表现，『追逐繁星的孩子』即便人设再类似『哈尔的移动城堡』，画面也是由一个个静态的场景衔接而成，总体上还是偏向静态，与宫崎骏笔下活泼好动的画面有着根本性的不同。况且如果动画本身有趣好看的话，这些模仿反倒会成为观众之间津津乐道的话题。

那么，致命伤是出在他对剧情的把控力薄弱吗？答案亦是否定的。新海诚在剧情方面的缺陷又不是2011年才有，作为一个文艺青年，他的思路始终充满了跳跃。2004年的『云之彼端 约定之所』其实就已经把他剧情上的缺点暴露殆尽，在那篇1个半小时的电影中，中间将近1小时的时间都在持续的不知所云，梦境，飞机，世界大战等等要素轮番上阵，我们可以看出剧本想要表述出一个宏大的世界观，但叙述水平的短板严重制约了作品的表达。最终观众只记住了电影的开头和结尾。

然而这便已经足够，新海诚的强项从来不在讲故事，也从不靠情节来打动观众。他的作品中最重要的是攫取并重现现实中那些能引起观众共鸣的场景。例如『云之彼端 约定之所』的开篇，佐佑理在教室里清亮的朗诵声。又如故事结尾浩纪和佐佑理在梦中洒满夕阳的草地上相见。这些都足以触动观众的心弦。而『云之彼端 约定之所』也正是拜这些场景的支撑，最后得到了不错的口碑。

这也解释了为什么由三个短篇拼凑在一起的『秒速5CM』反而在剧情上更被我们接受。因为原本是三个互不统属的短篇，所以在制作时人为的把电影分成了分界线明显的三话。这样一来，新海诚所面对的实际上不是一部1个半小时的动画，而是3个半小时左右的动画。笔者可以负责任的说，5分钟之内的短篇，在观众感染力上新海诚无疑在动画界中独占鳌头。30分钟左右的作品，他也绝对称得上优秀。可







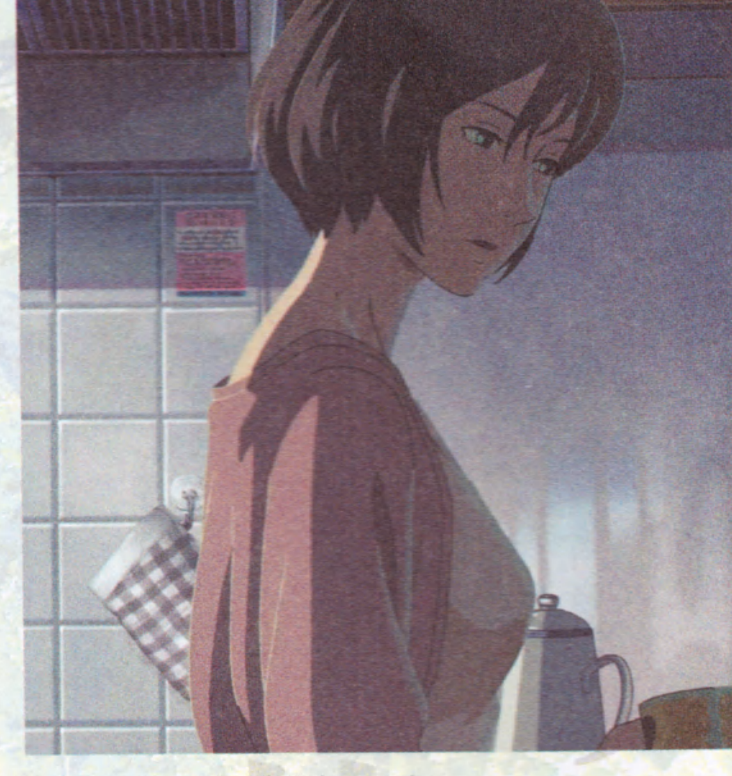
如果剧情长度超过1小时，整体架构的失控和崩坏便无法避免了。『秒速5CM』在剧情上的改善，更多的只是无心插柳柳成荫。

『追逐繁星的孩子』的致命伤还是由于新海诚在这部作品里放弃了他最标志性，也最擅长的手法——对充满共鸣的生活细节的还原。这样一来，观众在2个小时当中除了能看到一如既往瑰丽的天空，便没有什么其他属于新海诚的东西了。『追逐繁星的孩子』无疑是在求变，试图绕开『秒速5CM』的光辉，走出一条新路。然则这次求变中抛弃的东西未免太多了一些。人设上抛弃了原有的写实风，画面上不见了他在Minori作品的OP中纯熟的大回旋全景镜头，台词上没有了经典的男女主角交叉抒情（男一号上来就死掉了嘛），剧情上缺乏对生活的触动（大半段都在怪奇的异世界里），连天门标志性的曲折悠扬的曲风，都被硬生生地转成了类似吉卜力的奇幻风格。以致于除了片尾曲之外，『追逐繁星的孩子』竟无一首BGM能让观众铭记。

比起宫崎骏内敛的表达，新海诚的表达更加直接。例如宫崎骏的名作『千与千寻』，有人在里面看到童年的奇思妙想，有人在里面看到

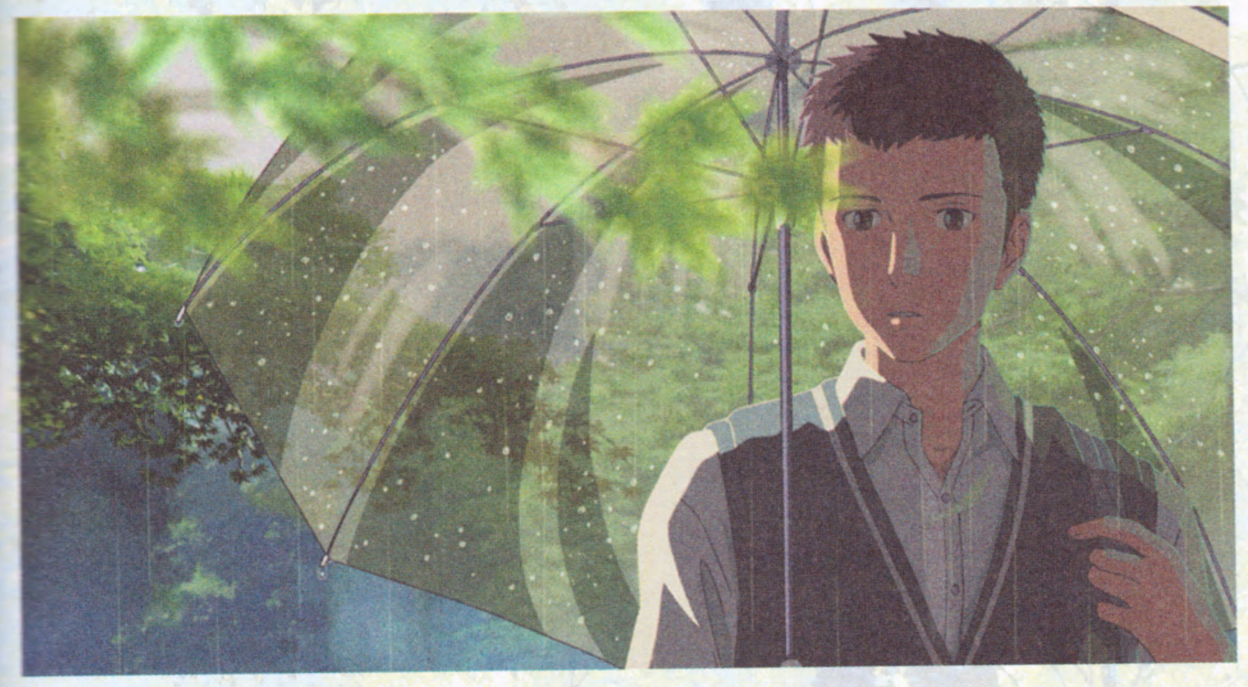
成长的旅行，有人从无脸怪的身上看到单恋者的影子，有人循着父母变成猪感受到日本孩子的自由独立，更有甚者还从汤婆婆的妖怪澡堂看出日本战后几十年的发展历程。这些相距甚远的感评中固然不乏思路太广引人发噱的地方。却也从一个侧面说明宫崎骏的大师水准——在好看这个大前提下，把动画做成一面镜子，观众所发出的感叹实际是他内心的折射。并且以小人之心度君子之腹的想法来看，这样的处理也给自己留下回旋的余地。『悬崖上的金鱼姬』这部无聊程度与『追逐繁星的孩子』有一拼的电影依旧获得了不错的风评，多少也与这种创作手法有关——只要观众能够脑补出有趣的内涵，那么片子就是内涵的。反观新海诚那朴素直接的表达方式，引起观众的共鸣则大成功，没引起则一败涂地。而『追逐繁星的孩子』恰好属于后者，笔者甚至差点在观影的过程中无聊到睡着。

显然，新海诚和Comix Wave也意识到了『追逐繁星的孩子』的不理想。『言叶之庭』仅仅与上部作品间隔1年半就被推出，大概多少也有打一场翻身仗的意思在里面。并且对于新海诚来说，『言叶之庭』的重要性比『追逐繁星的孩子』还要更高一些。后者的失败至多不过是『云之彼端 约定之所』那条本就不被看好的路线被证实的确不适合他。前者则关系着他在自己赖以安生立命的领域里是否能保持水平或者更进一步。



在爱之前，孤独希求——言叶之庭

Before love,
I wish loneliness



在我看来，
她仿佛代言了整个世界的秘密。
我决心做这样一双鞋，她穿上之后会想要走的更多，更远。

仅从PV和先行5分钟的角度来观赏的话，『言叶之庭』似乎具备了佳作的一切气息。

首先是与“新绿的季节”这一宣传语相对的充满生机的画面。从第一个分镜开始，男女主角的特写背景便映衬着树木的嫩叶，而后标题的边缘散布着水洇的淡绿，人物的描边泛着极浅的绿光，就连理应和绿色没有什么关系的场景，也被新海诚加入相应的要素做到统一——主角制作鞋子时彩虹色的光晕和主角房间里榻榻米接缝处的暗绿。总之，我们的视野中没有一处不泛着初夏那欲滴的绿意。相较之前的作品中新海诚对天空不惜笔墨的描画，这次的重点被转移到了雨上，雨点溅起的水珠、树林间如雾的薄雨、玻璃上黏住滑落的雨滴、映衬在墙壁上的水纹、公园里被雨水打湿的木桥。新海诚在生活细节上入微的表现力再次令我们惊讶咂舌。在画面这一关，『言叶之庭』可以说是令人放心的。

最大的变化出现在音乐上。自『被包围的世界』开始，与新海诚合作长达十五年，并且是唯一合作者的天门在staff名单中竟然不见踪影，取而代之的是一个有些陌生的名字柏大辅。这位04年开始个人创作的音乐人生于广岛，现居福冈，擅长电音风格和后摇滚。比起他的汉字名字来说，搜索他名字的罗马文Kashiwa Daisuke能得到更多的信息。2007年，已经加入德国音乐厂牌onpa的他发行了个人专辑『Program Music Ⅰ』，广受业内好评，也正是在那年，他观看了『秒速5CM』。

毫无悬念被『秒速5CM』迷上的他满怀崇敬之情给新海诚写了邮件，在友好的互相问候后寄出了自己的作品，2011年，大概是看到『追逐繁星的孩子』的宣传越来越热络，他又向新海诚寄出了自己的新专辑『88』。当新海诚构思这部关于雨的新作时，偶然在网上听到了合适的音乐，再一看作者不正是和自己邮件往来的熟人吗？于是两人之间一拍即合。合作的事情便这样敲定。

其实这也是新海诚为了求变不得不走出的一部，『追逐繁星的孩子』虽然失败，却也证明了他的老搭档天门的局限性。如果不作出人事变动的话，『言叶之庭』在音乐上不要说超过之前的作品，恐怕连新意都很难实现。柏大辅作为电音和后摇滚领域的强人，所擅长方面的正是天门的短板。并且难得的是，他最著名的专辑『Program Music Ⅰ』里的两首乐曲分别以『银河铁道之夜』和『奔跑吧，梅乐斯』为主题，接触过原著的听众很轻松便能从中听出小说的韵味和意境，换言之，他的作品在契合主题上做的非常不错。大概这也是新海诚与他合作的原因之一。从PV中那段不长的BGM中，我们能明显听出他和天门的不同之处，天门的乐曲注重旋律性，往往用钢琴和弦乐搭配成流畅悠扬的纯净曲调，再以这个曲调为中心进行反复





加强。而柏大辅恰是反其道而行之，后摇滚风格的特征之一就是将主旋律中心化。散碎清澈的单音，没有显著特征的旋律，完美贴合了作品“雨”的主题。相信在音乐部分，『言叶之庭』也不会让我们失望。

于是让人担心的地方只余下剧情。以制鞋匠为目标，在雨天逃课去公园画画的高中生高雄。无聊地望着水花，驻留在日式小亭中的神秘白领雪乃。雨声与铅笔的沙沙声一同营造出略带虚幻的场景。啤酒加巧克力的奇怪早餐搭配，给这两个不适合现代生活的孤独患者的相遇添加上有趣的脚注。没有科幻要素，没有奇幻风景，甚至没有新海诚一贯拿手的守望等待相忘江湖，就只是围绕主角这对男女的纯粹感情故事。尽管这次“距离”的表现形式新海诚选中了“年龄”这个要素。但两条本应遗世独立的生命线的交汇，明白无疑的说明这还是新海诚最擅长的那一类题材。只不过他回归的原点有些遥远，纯真质朴犹如巧比的男主，历经世事失去方向的女主。或许这真是对『她和她的猫』的一次别样复刻。





更多的秘密藏在作品的主题曲中，和『秒速 5CM』一样，『言叶之庭』也是老歌翻唱。『One More Time, One More Chance』的歌词宛若剧情的浓缩。那么『Rain』的吟唱也没理由不和剧情互相呼应。

无法言语，我就一直维持着被冻僵的样子
在众人的面前温顺地生存着
结果就这样养撞地
在雨夜里 将你紧紧抱住

不顾大雨滂沱，不顾全身湿透
我吹着口哨追着你
明明已经很了解你了
却还是像初次争执的那天夜里
不要走，不要走
我这样对你说

以上是笔者引用的歌词第一节和最后一节，前者显然描绘了描绘了男女主角的雨中情缘，后者的“初次争执”又暗合 PV 中的男主角情绪激动的台词，“不要走”则和“她穿上之后会想要走的更多，更远。”有着微妙的联系。这首大江千里在 1988 年创作的歌曲之前还被槙原敬之翻唱过，不过这两位给这首歌定下的基调都是偏活泼阳光的。本次秦基博的版本多了些忧郁，但也算不上悲伤。男主角高雄摆脱了『秒速 5CM』中草食男印象，一并也脱去了更早的『云之彼端 约定之所』中对感情当断不断的属性。听说雪乃被别人挤兑了就直接冲过去扇脸，每次见面都是处乱不惊，关键时刻还能作为对方前进的动力。这样爽利的性格自然不会再迎来致郁的结局。一个颇为文艺的结尾可说是理所当然。并且仅从成熟度来看，男主和女主的年龄也许应该换一下才符合正常的情况（笑。

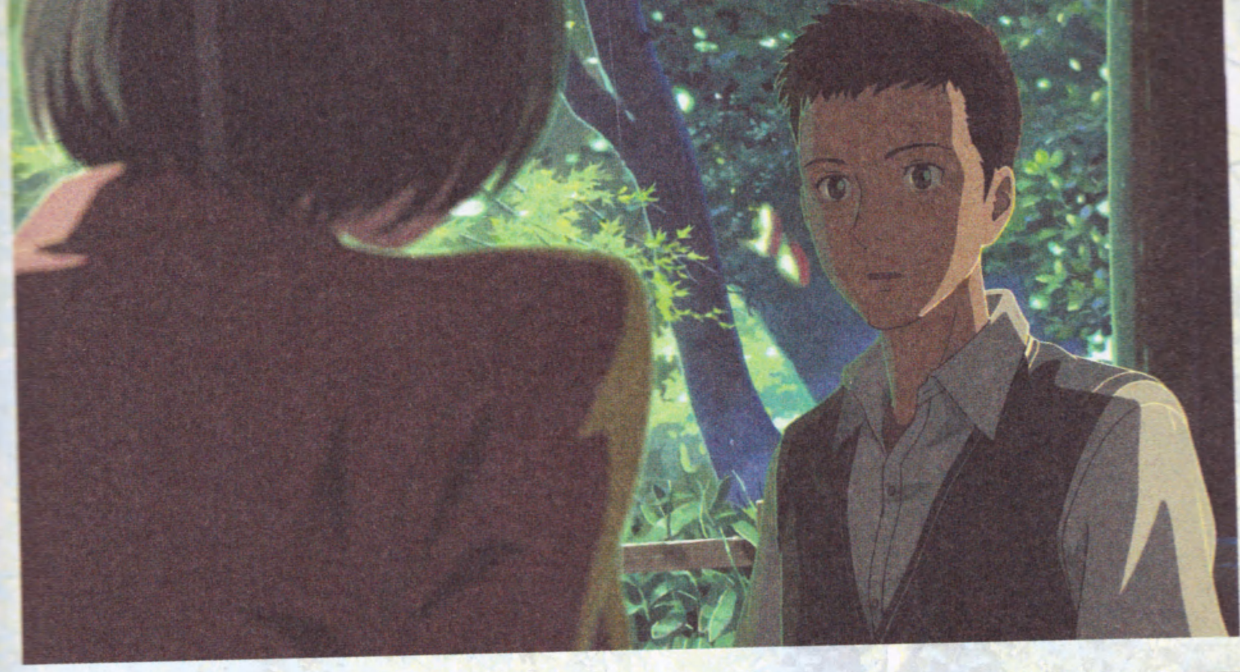
实际上这样的角色出现在新海诚的笔下并非是首次，『追逐繁星的孩子』中为了复活妻子而深入地下的老师就是一例。『星之声』中感情 8 年不变，追逐着女友的脚步成为军官的阿升也是一例。又或者『她和她的猫』中，对感情当断则断的那只猫和因为感情而不知所措的她更是写照。

毫无疑问，『言叶之庭』是新海诚的回归之作，也是他的求变之作。只是不似『追逐繁星的孩子』那样大刀阔斧全部推倒重来。而是在保留自己优点的基础上做出有限的变化，比如音乐的换人，比如主角性格上的转变，又比如把片场从之前剧场版的 1 个小时以上缩减到自己更擅长把控的 45 分钟。

最后，国内观众最关心的问题——我们什么时候能看到这部作品。新海诚和 Comix Wave 这次可谓厚道。5 月 31 日首映，6 月 21 日正式发布 BD 和 DVD 的决定打破了以往日本电影上映之后半年才发售 BD 和 DVD 的习惯。并且在首映的同时，电影院里也会同步发售作品的 BD 和 DVD。这个决定对于日本观众来说也许受益不大，但对于国内观众就不吝于上帝的福音。换言之，我们观赏到『言叶之庭』的时间不会比日本观众晚上多少。







至于新海诚这次的改变究竟是一个什么样的结果，就请各位亲自随着徐徐拉开的幕布去一探究竟吧。又或许，在下一个细雨侵袭城市的日子里，我们也应该拿起书本打起伞，前往最近的公园期待着一场从天而降的邂逅。

未来，谁又能猜得到呢？▲





info

游戏标题：ハピメア
中文暂译：幸福噩梦
公司：Purple software
原画：月杜寻、克
剧本：森崎亮人
音乐：虻川治
发售日：20130 年 2 月 28 日
声优：
鸟海 有栖：北见六花、蓮乃 咲：青山ゆかり，
内藤 舞亜：遠野そよぎ、平坂 景子：青葉りんご
弥生 B ルートウィッジ：風音

Realist in Wonderland

现实主义者的仙境夢游记

——森崎亮人×紫社的新作「ハピメア」

■文/如月千华 ■责编/jedi ■美编/orangec



Foreword 引言

Purple software，大家俗称的“紫社”，一个拥有十几年历史的老品牌，曾推出了不少话题作，却始终没有跳出“纯萌系”和“角色系”品牌的框架。森崎亮人，出道十年的老牌剧本写手，曾写过各种类型的剧本，最近一两年出镜频繁，看似颇有破竹之势，却缺乏定音之锤。

若把Purple software和森崎亮人分别看做单独的个体来比较，我们会发现两者都有较老的资历，拥有固定的fans群体，也有过各自的闪光点，同时都让人感觉仿佛缺了点什么。而就在今年2月底，这两者合作的首部作品『ハピメア』则为大家带来了一大惊喜。生动饱满的人物，如堕烟海的舞台和雾里看花般的阅读感，颇具寓意的故事……各方面的出色表现将他们推上各自新的高度。

Story and Characters 故事与角色赏析

爱做梦的现实主义者 NaitouTouru 内藤透

梦。那是月光下昏暗而绵延不断的森林，是夏日夜晚令人毛骨悚然的阴冷，是只能听到自己的脚步声的沉静。只好紧握着身旁的那只手，埋头前进。这是一个曾经重复过无数次的，早已知道结局的梦，即便如此，也不能放开手中飘渺的触感，那是唯一的心愿，唯一的希望，也是让自己绝望的全部，因为每当走出森林之时，那份触感注定像是被周围的黑暗吸走了一般，从自己的手中烟消云散……



“——镇定一点，哥哥。”

这一天，主人公内藤透又一次被熟悉的声音从恶梦中唤醒，他渐渐睁开眼睛，出现在眼前的是一早来到他所住的公寓来叫他起床的青梅竹马莲乃咲。

透所作的梦都是“清醒梦”，即便醒来也对梦中发生的事记得一清二楚，因此每当夜晚做梦，他的身心都无法得到休息，白天就会显得精神不振，有时甚至分不清现实和梦境。因此，视力正常的他整天戴着一副平光镜，依靠眼镜框的触感来判断自己是否身处现实。而虽然透从未答应过，但早上来到透的床边叫醒他，并为他戴上眼镜仿佛就成了咲的职责。

透虽然与比他年纪小两三岁的咲以兄妹相称，但两人既没有血缘也没有亲戚关系。莲乃家原本是该地区的大型黑帮组织，随着组长的决定，改组为了一家正经的保安公司，在当地颇具影响力。透的父母在两年前因为工作原因而搬走，留下透一个人在这里独居，还是莲乃家为他提供的住所，咲的贴身保镖高原大姐更当上了透的临时监护人。当然，莲乃家虽然洗是洗白了，但其公司内部还留有一些道上的风气。亲切归亲切，交情归交情，虽然莲乃家人对待透很不错，但态度也十分明确，“你小子要是敢对大小姐有非分之想，就只能吃不了兜着走”。实际上，透从未想要越过他们“兄妹”的界限，只是咲对他的好意和攻势是旁人都看在眼里的，让他多少有些困扰和招架不住。

从恶梦中醒来，在咲的催促和“捉弄”之下，与她一起前往学校……这些对透来说都是日常的一部分。唯一与平时不同的便是，他做的恶梦，是本应该不会再出现的“过去”的梦。这个梦随让他深感不安，可他却没有想到，这只是一切的开始。







梦。那是一个充满西欧古典风情的豪华房间。房间的中央摆放着精美的木雕桌椅和沙发，空气中弥漫着雍容华贵的气氛，朝落地窗外望去，可以看明亮的月光和茂盛的草木……仿佛贵妇人召开茶话会的梦幻场所。在这里，在浓密的蔷薇与蜂蜜的甜得让人窒息的空气中，透遭遇到了一个身穿黑色哥特萝莉装少女，那个本不可能再会的人——透的亲妹妹，内藤舞亚。她像恶梦的使者一般用甜美的语言诱惑着透，仿佛想让他遗忘现实，跟随着自己前往梦的国度。

梦终究是梦，不会成为现实——透虽然这样想，内心却一点点被舞亚的话语麻痹，而就在即将被恶梦吞噬的时候，梦境突然被另一位突然出现的少女打断。次日，透再次来到这个梦中的房间，得知昨日救了自己的衣着奇异的少女名叫鸟海有栖，她并非透梦中的登场人物，而是外来的"客人"。有栖自称没有自己在现实里的记忆，反而能在他人的梦中穿行，将摘除别人的恶梦当做自己的职责。面对这来路不明的少女，透并没有太多功夫去猜测或是怀疑，因为舞亚并没有从自己的梦中消失。

舞亚称自己是梦的领路人，可以帮人在梦中实现他内心真正的愿望。咲，学校里与透所属同一社团的弥生学姐，以及透刚刚认识不久学妹景子三人陆续被舞亚卷入了这个奇怪的梦，成为梦中茶话会的常客，并先后深陷于舞亚带来的恶梦无法自拔。在咲的梦中，透真正意识到咲对自己感情的渴望；在弥生的梦中，透了解到弥生身为混血儿曾经体验的痛苦和艰辛；而在景子的梦中，透看到了景子拒绝现实，逃避现实的心。当众人都在透和有栖的帮助下摆脱了恶梦的时候，透想要单独找到舞亚彻底结束这场梦，可却反被套进舞亚的陷阱。内心深处依然渴望舞亚能够活在世上的透，再一次错将舞亚陪在自己身边的梦境当做现实。

——数年之前，当得知舞亚没有从那片森林归来，透就一度拒绝没有舞亚的现实，沉溺在梦中。眼看着透逐渐衰弱，更年幼的咲只得提出由自己代替舞亚当透的妹妹，来维持住透的精神世界。从那一天起，咲就成为了透的"妹妹"，透也能分清了梦和现实，可是他却从此变得开始做"清醒梦"了。如今，透再次深陷相同的状态，以咲为首的少女们则合力将他唤醒了过来。意识到自己的错误之后，透承认了自己一直没能忘记舞亚，正式与舞亚做出了告别。





就这样，舞亚在淡淡地微笑中消失了，众人也纷纷从睡梦中醒来。可大家接到有栖的联络而与她汇合之后，现实世界却突然开始了异变，地上瞬间长满了只有梦中才有的植物，周围的人却对此浑然不觉，仿佛是世界整体变成了一个似梦非梦的空间。这或许是恶梦根本没有结束，或许是梦境开始侵蚀现实，众人无法得出定论，他们只能一面解决各种荒诞的事件一面在这个世界里生活。

就在共同的生活中，少女们对透的感情越发深厚，但对自己的爱缺乏信心的透却一再退缩。一天，当透从恶梦中醒来，发现自己竟然变成了女儿身，引起了一场大骚动。不过也正是因为变成了女性，透才确认了自己内心对少女的感情是来自真正的爱情而非肉欲。而作为男人的强烈自觉心令他变回男人的同时，也是他做出真正选择的时刻。



滑稽的三月兔 弥生·B·勒特威奇

Yayoi Barnard Lutwidge



弥生与透的关系，始终是令他人不解的谜题。别人不知道为什么，学园的偶像会和一个整天拉长了脸又没有什么特长的男生很亲密，当然，他们更不知道，在这个男生面前，这位偶像便会抛开包裹在自己身上的外皮，露出肚子里时刻打着鬼主意，做事精打细算的"恶女"本性。

靓丽的脸蛋，高挑的身材和拔群的胸围……身为一个日英混血儿，弥生哪怕是只要往人群里那么一站，就会成为别人目光的焦点，学校里的男生们表示没少为她流口水，女生们也常常各种羡慕嫉妒恨。再加上她对外表现性格温柔，善解人意，对人彬彬有礼，头脑又灵光，任职学校科学部部长，各方面毫无缺点，简直是一个完美的女性。然而，正如每个人都有自己才知道的苦楚一般，因为这令人羡慕的外貌，她也曾经历过各种心酸。

在日本，明显比同龄人高大的体格，金色的毛发让她受到同龄人的指指点点；即便去了英国，因五官的不同和肤色的差异，她依然被当成异类。混血儿的身份带给她的并非是美好的回忆，而是灰色的童年。遇到舞亚，并被她拉入奇怪的梦中后，她所体验的就是这样不管走到哪里都只能孤单一人的过去。不过她明白过去终究只是过去，她通过努力获得的现在的一切才是自己所在的现实。舞亚的恶梦除了揭开这块旧疮疤之外，并没有太大的危险。即便如此，面对奋不顾身前来解救的透，她还是充满了感激。

随着交往的加深，并一起经历了梦世界的奇妙体验，两人渐渐走到一起。但在两人互吐心意的那一刻，弥生并没有想到，她对透的感情远比自己想象中要深，深到让她一度后悔与透相遇。

弥生的母亲是日本人，与一个英国男人私奔，生下了弥生又不履行抚养子女的义务，被自家的亲族所唾弃。弥生从未见过父亲的面孔，也早已不知母亲身在何处，而是她母亲的姐姐——她的姨妈夫妻两人将她养育成人。巧的是，她的姨丈也是一个英国人，因为工作的关系经常带着家人在英国和日本之间来往。而就在几个月后，弥生从学校毕业就将和家人一同前往英国，在那边大学也已经定了下来。如今



弥生没办法开口告诉现在养父母"我有了男人，所以要留在日本"，因为这难免不让别人联想到她那"为了男人而抛弃家庭"的反面教材一般的母亲。

不愿意与透分开的弥生，最终选择了梦境。只要遗忘现实，生活在梦里，就可以一直与透在一起。并为此夺走了依旧徘徊在梦中的舞亚的力量，准备按照自己的意愿改写梦境，让大家生活在虚拟的幸福之中。然而这样的美梦对



弥生来说绝非真正的幸福。作为梦的主人的她，迟早会察觉自己只不过是在做梦而已。深知这一点的透不顾她的反抗前来阻止，而弥生为了让透能安心地留在梦中更不惜消除透心中的两人从相识到现在的记忆。

当消除了透进入高中后与她最初相遇的记忆，弥生终于松了一口气的时候，透竟然翻出更早的初中时代的回忆，那段弥生一直以为透早已忘记的初遇——

那是透还在初中时代，一次学校的招生会上他在校门口的迎宾处值班的时候，遇到了一个身穿男式体恤和长裤，黑色短发的少女。少女陪同妹妹来参观学校，因无聊就与独自与透聊上了几句。就在短暂的交谈中，少年告诉少女，只要不会困扰到他人，即便对自己和周围的人说谎，只要自己能够活得开心，也没什么不好。

于是在此之后，这位刚刚回到日本，为了避免他人的议论自己的外貌而故意装扮得土气而中性的少女，将头发染回了原本的金发，并开始努力打扮自己，把自己装成一个强者，一个受周围人喜爱和敬仰的人物。之所以在数年之后她愿意只在少年面前显露本性，正是因为少年从一开始对她来说就是一个特殊的存在。

景子见弥生如此拼命地逃避现实，感叹道：没想到平时对人做事老练的人竟然如此软弱。而对透来说，他早就知道弥生隐藏的过去，他喜欢的不只是那个引人羡慕的完美女神，也不只是对自己表现出恶作剧和懒散的“恶女”，还包括她这样胆小，软弱，别扭又麻烦的一面。透过这份最初的记忆，成功抓住了弥生的手，阻止了梦的篡改。



回到现实之后，弥生始终躲着透，到她要离开的那一天也未曾联系过透。但她并非是不想再见到透，而是想见却不知道见面该说什么，想亲自与透告别却害怕经历与他的离别，于是只好像败家犬一般偷偷地逃走。好在有咲和景子的帮助，透才及时在机场见到弥生，并与她定下了一年之后英国再会的约定。



长不大的彼得潘 | 平坂景子

HirasakaKeiko







独自在街头卖唱到深夜，天下起大雨依然因不愿回家而像迷路的小狗一般被透领回自己家里的景子，从某种意义上来说的确是相当稀有的类型。

景子的父亲是一个不顾家的企业家，常常不回家，对景子的生活也不闻不问，母亲更早在数年前就离家出走。即便如此，由于父亲在社会上颇具声望和地位，不断有人前来献媚，为了讨好她父亲而接近她。对于这样的“大人们”的世界，景子充满了厌恶，也早已对自己周围的环境产生了厌倦。她说话处事淡泊，对周围和对自己都表现得漠不关心，虽然每天按照规则按时上学，但却始终孤身一人，不愿与他人接触，而由于她又是学校理事长的侄女，所以在学校里即便是老师也几乎不会干预她的行动。学校和生活方面的极大自由，使她养成了放荡的习惯，小小年纪就在抱着一把吉她在街头卖唱便是她的特权之一。

当她决定跟着透——这个只在路边见过一两次面的学长回家的时候，就做好了抛弃处女之身的觉悟，可却没想到这自暴自弃的行为反倒换来了透一番多管闲事般的担心，更没想到从此被卷入了一连串奇怪的梦境。不久后，与往常一样来到学校的景子突然变成了一个喜于言笑，乐于交友的“阳光少女”，透很快就从她的身上察觉到了来自恶梦的气息——原来是景子沉溺在舞亚引起的恶梦中，选择了逃避现实，恶梦中虚假的景子的形象竟然开始侵蚀现实世界。

弥生无情地指出，景子把自己境遇的责任全推给世界，不愿意去反抗或对应，反而被美梦所迷惑，这一切不过是她自作自受而已。但曾经也深陷恶梦无法自拔的透则认为，即便逃避现实是景子的错，但却不能放任不管，就像当初咲将自己唤醒了一般，他必须抓住景子，让景子明白自己的错误。在梦的深处，透在一个无人的世界里找到了不想再回到现实的景子，拼命地想要告诉她：即便绝望，现实也是无法代替的，而一味逃避更只能让现实变得更加糟糕。透的话语都是正论，都是他亲身体验，但这样直接的说教并不能打动景子。





成长，是每个少年少女都必须经历的过程，在这过程中“大人”的存在显得格外重要。景子因为认识到“大人”的虚伪和肮脏，不愿意与其为伍因而对周围的一切产生反抗态度，她拼命地想要踮起脚跟逞强，反复地表示自己一个人也能活下去……但是这些行为恰恰证明了她还是个“长大不的孩子”。

尽管原因和过程都不相同，但弥生也曾有过与景子相似的“中二期”，因此，她对于景子的内心可谓了如指掌。她跟在透的身后来到景子跟前，若无其事地表现出嘲讽和鄙视。所谓成长也就是成为“大人”的过程，要想在这样的现实里生活下去，或多或少会需要懂得人情世故，弥生抓住景子“自命清高却因找不到立足方法而最终选择逃避”这“败家犬”般的行为，用激将法成功把景子逼出了梦境，但问题并没有就这么解决。这之后，经过与大家在一起的生活，景子渐渐感受到友人之间的羁绊，与透结为情侣也让她对幸福的生活产生了憧憬，但是景子始终没有找到属于自己的答案。

一日，曾一度消失的舞亚重新出现在她的面前，这一次，舞亚准备的舞台是一个时间的流逝比现实缓慢数倍的无人的学校，景子在这仿佛永无岛的世界里生活了一周时间。最开始，不需要在意别人的随意生活的确很轻松自在，但随着独处的时间增加，寂寞，不安便慢慢浮上心头，她才意识到自己曾经希所希望的“一个人生活下去”是一种天真。的确，景子一直就像一只寂寞又难以接近小狗一样，渴求着他人的关怀却不愿意承认。对于在街头卖唱，虽然她曾自称仅仅是想唱歌而唱，但将地点选在选择人多的街头就已经正式她的内心是希望有人能听她歌唱的。

于是，当她开始期待她人的到来，这个长不大的梦便渐渐走向结束，追寻她的踪迹来到梦中的透，也理所当然地成为她心目中最重要的存在。当她能够坚定的承认“不要独自一个人”的时候，不只是透，还有咲，有栖，甚至包括她的欢喜冤家弥生，有他们所在的现实成为她选择接受现实，成长为“大人”动力。

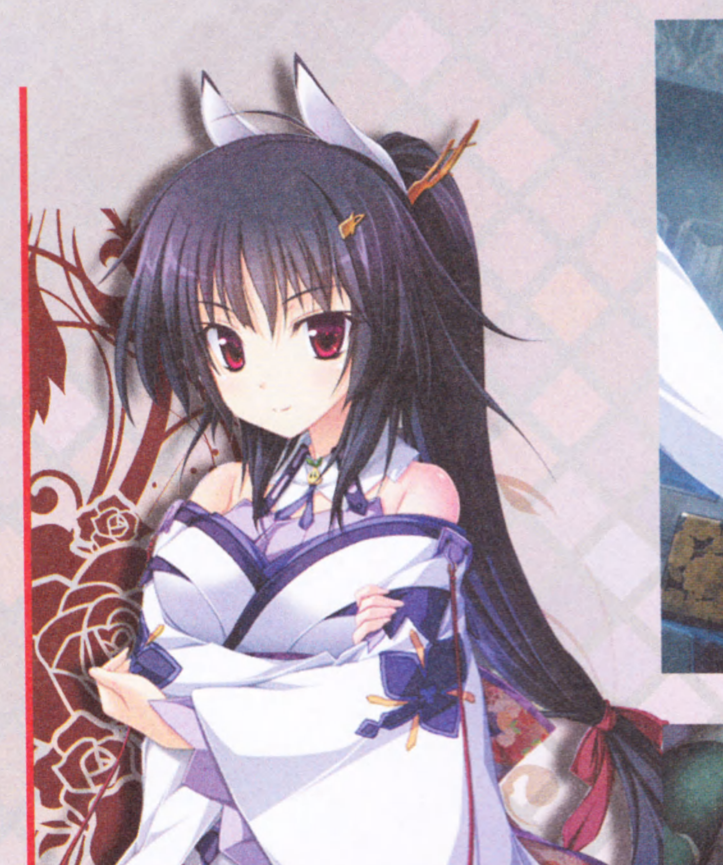
不愿醒来的睡美人 | 莲乃咲 Hasuno Saki

很难想象咲在这些年里是怀着怎样的心情生活在透的身边的。

数年前，是她一巴掌将透打醒，把他从梦境拉回了现实，她也成为了比原本“邻家青梅竹马”关系更亲密的“妹妹”。在旁人眼里，这对没有血缘的兄妹亲密无间，形影不离。平时只要透有任何不轨的举动，咲能用眼神杀死他，若透对别的妹子有任何非分之想，咲会毫不留情地予以肉体的制裁……不管这些是因为咲嫉妒还是独占欲，总之，妹妹的立场让她能够很自然地干涉哥哥的言行。但不论是交往了2、3年时间的弥生，还是刚认识不久的景子和有栖，都绝不会羡慕咲——只要近距离了解两人，就知道这样的兄妹关系才是世界上最远的距离。

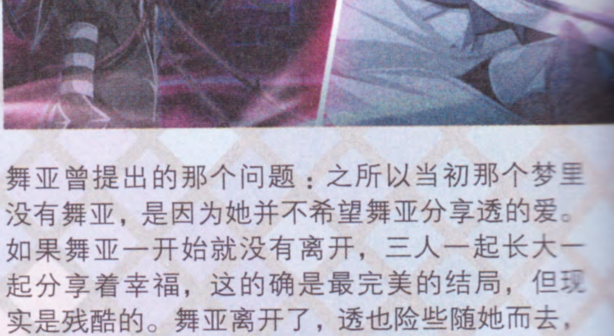
不论咲如何主动，如何献身，透都不会回应她的感情。这不是因为透受制于莲乃家对透的威吓，也不是因为顾忌世俗的眼光，更不是透不重视咲的存在，而是咲变成“妹妹”实质上是自愿填补了失去舞亚的空白。咲明白这是











无可奈何的事，她也试图说服自己认命，但终究不能压抑自己的感情。于是她也会幻想，幻想一个没有舞亚存在的世界，自己和透只不过是普通的青梅竹马，她也只有在这样的“美梦”中，才能体验真正的幸福。

在经舞亚篡改的梦中，透看见咲在不可能实现的假象中嬉戏的身影，才意识到自己为咲带来了多大的痛苦。当透打破了这美好的幻象，舞亚对两人提出这样的疑问：为什么这个幸福的梦里没有我呢？——咲不敢承认自己的私欲，而透了解到她内心苦楚，也不忍心多做指摘，结果他们两人都没办法面对现实，直面太过残酷的过去，只能按照有栖的方法强行终止了这个恶梦。不过透好歹向咲坦白了自己的心意：即便他现在不能接受咲，即便咲还是他的“妹妹”，但他依然是需要咲的，甚至没有咲他便无法活下去……咲听到这真诚的“告白”也不禁令她向无奈的哥哥露出了欣然的微笑。也正是这样坚守着自己“妹妹”之职责的咲，才能在后来当透落入舞亚的分不清现实的时候，再次将透救了回来。

众人在一同度过了诸多难关，透终于还是接受了咲的感情，但一切还没有结束。虽然透在梦中的森林里与舞亚道了别，可舞亚却并没有真正消失，她依然潜伏在透的内心，今后依然可能成为噩梦让透永远无法安宁。察觉到这一点的咲为了能让自己和透都摆脱过去的束缚，独自来到梦里想代替透再次与舞亚告别，却没有成功。

舞亚为她准备了一个“三人在一起”的幸福的梦，咲却没有接受。这一次，她终于直面舞亚曾提出的那个问题：之所以当初那个梦里没有舞亚，是因为她并不希望舞亚分享透的爱。如果舞亚一开始就没有离开，三人一起长大一起分享着幸福，这的确是最完美的结局，但现实是残酷的。舞亚离开了，透也险些随她而去，咲拼命地将透拉回现实，但“必须面对现实”、“梦终究是梦”之类的话语只不过是借口而已，她之所以成为透的“妹妹”，更本质的原因还是为了夺走舞亚的地位，将“哥哥”留在自己身边。

数年来，她虽然的确与透生活在一起，但却时不时为自己的选择而后悔。她后悔亵渎了从小一起长大的情同姐妹的舞亚，更后悔自己用“妹妹”的身份束缚住了透。如果对于不知真相的本人来说，梦和现实没有本质区别的话，相比痛苦地活在现实里，让透继续在梦中享受着幸福不是更好吗？这份后悔成为她内心无法消除的弱点，舞亚抓住这个弱点，改造出一个睡美人式的梦境，而咲则成为在城堡顶端等待王子之吻的公主，只不过这个公主抗拒着王子的到来，她希望忘记现实的一切，沉睡在没有后悔的梦境里。

咲留住透或许的确是因为她的私欲，但透因此得到救赎也是千真万确的。失去舞亚，对透来说就像是失去了自身的三分之一一样，而他之所以能够生活到现在，全都是因为咲承担了双倍的责任。即便同样是“妹妹”，但在他眼里咲就是咲，她并非单纯是舞亚的代替品。如今，他终于有了与咲一起争取幸福的觉悟，所以哪怕只是自己的“私欲”也要讲咲拉回现实。于是在弥生和景子的协助下披荆斩棘来到了“城堡”的顶端，说服了在颤抖中不知所措的咲。尽管两人面对舞亚，内心软弱的一面依然无法改变，但两人相互支撑，共同面对，同时扣下手枪的扳机，击碎了名为舞亚的恶梦之花。



不思议之国的爱丽丝 鸟海有栖 Toriumi Aris



尽管没有现实的记忆，没人知道她究竟是何方神圣，但有栖自从突然闯入透的梦境之后，便在不知不觉中与众人人打成一片。大家并非没有对她的身份做出怀疑，但是她开朗积极的性格，平易近人的气质，以及坦诚认真的处事态度还是取得了大家信赖。

少女们曾经指出，有栖不论身心都完全符合透心中理想的女性的形象，这一点不假。即便透因为套着主角光环而身边美女成群，只要有栖在身边，他视线也会不自觉地跟着有栖走。那么，对透来说，有栖这谜一般的人物到底是一个怎样的存在？当透或者同伴们遇到危险，她会义无反顾主动相助，当透伤心失落，她会体谅和安慰，也会像对待自己的事一样操心；她拥有自由穿梭于梦境的能力，对梦的了解比其他人都多，当发现透频繁地篡改梦境，她及时阻止，并忠告透过度的篡改会让人深陷梦中无法脱离；她虽然自称清除恶梦是自己的职责，但总是冒冒失失，在关键的时刻似乎排不上用场……综上所述，有栖是一名好“同伴”，也像是一个梦世界合格的“导游”，但绝对算不上可靠的“保镖”。不过对透来说，最重要的是，随着两人的交往逐渐加深，这个神秘的善良少女已经成为他的真正倾心的人。

在其他女主角的路线里，故事共通线最后透由男变女的事件都因为透做出了选择而顺利解决，而在有栖路线里，他虽然也变回了男儿身，但意识到这个梦和现实的境界十分暧昧的世界将越发混乱后，他决定找出方法，彻底结束梦境。他来到往常在梦中的茶话会的房间，在这里发现了一扇神秘的门，直觉告诉他这扇门的背后便隐藏着梦世界的真相。在他想要开门的时候，有栖突然出现，想要从背后将透推下去，但透却仿佛早有准备似的躲开了——原来他隐约的察觉到了，他已经不止一次发现这扇门，并想穿过这扇门去见梦真正的主人，但每次都因为被有栖推入门内而失去记忆。这个时候，被透抓住的有栖本人也陷入了混乱，不知道自己为什么会做出这样的举动，而透则拉起了她的手，与她一同穿过大门，前往真相的所在地。

——那是对透来说十分熟悉的空间，一个充满消毒水和药品气味的病房，在这里，两人意外碰到了同时出现的景子，还见到了最后的黑幕，与有栖长着相同容貌的少女鸟海有子。

有子是景子在学校中唯一愿意与她搭话的“怪人”学姐、以及时不时会来听自己唱歌的听众，也是透班级里因病而几乎没怎么到校上学的同学。不过当透发看到她躺在病床上的身影才恍然大悟：有子就是他在分不清现实和梦境那段时期，住院时就已经认识的少女，由于舞亚去世而失去生的动力的透，与天生患病、随时可能撒手人寰的有子成为了知己一般的存在，但后来透在咲的支撑下恢复了生机，出院之后便渐渐淡忘了这段短暂的记忆。

从透第一天梦到舞亚开始所发生的一切，全都是有子所作的梦。现实世界中虽然这只是一个极为普通的，第二天醒来就会忘记的梦，









但在梦中却经历了漫长的时间和多次轮回。透曾经选择了咲，景子以及弥生，与他们共享人生（也就是各条女主角路线的故事），可实际上这些经历都只是轮回的一部分而已。在这样的过程中，有栖是有子以自己内心理想的形象所创造出的分身，是有子在这个梦的舞台上所扮演的“女主角”，但是两者并非是完全相同的存在。由于有子不愿继续生活在没有希望的现实里，想在永远活在这她能够随心所欲的梦里，于是她所扮演的“有栖”也会发挥自我保护的机能，去阻止梦境被干扰或破坏，而有栖本人对此挥然不觉——准确的说，是有子为了梦境能正常的发展下去而不让有栖留有多余的记忆。而如今，由于透已经知道了真相，轮回也就无法再有效力，有子坦白了真相之后向透和景子道歉，并决定结束他们漫长的梦。而作为梦的分身，有栖只能存在于梦中，她在“回想”起真相之后也对透充满了罪恶感，她告诉透今后他都不会再被卷进这个梦里，并希望透能忘了自己……

从梦中被强制退场的透总算是回到了现实世界，然而梦里最后一瞬间，有栖眼里的泪光则使他不愿放弃。但是他能怎么办？有栖是有子的“理想”，虽然她们发色和容貌完全相同，但相比起有栖的活泼和健康，有子仿佛任何时候都给人乏力，无趣以及孱弱的感觉，两者给人的印象全然不同。透喜欢上的是有栖而非有子，但是他无论如何也无法拯救有栖这虚构的存在，而若要拯救她的本体有子，让有子从梦境中醒过来那也就意味着亲手抹消掉有栖。另一方面，有子虽然拥有明确的理想像，虽然她十分羡慕透可以为了自己重要的存在而奋斗，但长年在寂寞和绝望中生活的她，别说与现实战斗，就连面对现实的勇气都已经早已消失殆尽，面对一切的无力气和悲观犹如恶梦一般缠绕在她的内心，所以她在现实里是没有办法成为“有栖”的。

——既然这样，那么首先需要做的，便是改善有子消极的内心。他先潜入了往常有子的梦境，在那里与有栖短暂的美好时光，并向有栖和有子表达了自己的决心，他一定要改变有子，拯救有子孤独的心，并深信对有栖来说也是唯一的救赎。为此，他借助舞亚的力量创造了一个让一切重新开始的机会，在梦中回到多年前他与有子相遇的那个时候，开始了另一次梦之旅。

这一次，透不再将有子遗忘，始终陪在有子的身边，不让她孤单，每当她气馁和消沉的时候，便给予鼓励和关怀……就这样，数年的时光在有子的内心以全然不同的形式重演了一遍，这对少年来说一个漫长的过程，可是对少女来说只是一夜间的美梦而已，她虽然并不记得梦中发生的一切，但内心经历的成长却成为她积极面对现实的力量。

有子从梦中醒来后的某一天，身体状态的好转让她取得短暂的出院时间。她怀着开朗的心情在久违的大街上溜达的时候，遇到了那个理应许久未见的人，控制不住自己一把将他抱在怀中……除了他之外，三位熟悉又陌生的少女也相继跟了过来，大家围在她的身边，一同欢笑一同感动，仿佛曾经的梦境一般。

“就算梦醒，大家也在一起。所以不要紧。所以，我们一起走吧。”

“……嗯！”





恶作剧的柴郡猫 | 内藤舞亚 Naitou Maia






舞亚是主人公透在童年时期失去的妹妹，也是咲曾经最要好的"姐妹"。她性格开朗活泼，但非常调皮，喜欢恶作剧，是一个总是做出让人汗颜之事的"怪小孩"。因此周围的同龄人都对她敬而远之，而与她关系亲密的透和咲也受到牵连，一并被其他孩子孤立，于是他们的童年便充满了三人在一起的回忆。尽管透和咲都总是因舞亚的调皮而烦恼，也经常被她捉弄，但三人之间的羁绊是无比深厚的，因此舞亚的死对两人带来的打击和伤痛也可想而知。像一个整体一般一起长大的三人突然少了一个人，就好像自己的身心都缺失了三分之一似的。这难怪透始终无法摆脱舞亚的束缚，同时也难怪咲一直对是自己告诉舞亚那片森林的存在而后悔——如果不是自己在那次旅行的夜晚告诉舞亚附近有一片神秘的森林，舞亚也不会半夜独自前往那里而失踪。

舞亚在故事里始终是一个变幻莫测，让人捉摸不透的存在，起初，她像恶梦的象征一般出现在大家的面前，说着各种充满诱惑的话语，把主人公们一个接一个送进甜美的恶梦。而当透再一次认识到舞亚已经不在这个世界上的现实之后，他虽然明白自己应该与舞亚离别，不能渴求与舞亚相见，但却没办法彻底切断自己的想念。因此在故事中后段舞亚一直没有出现，只不过她一直在幕后关注着事态的发展，当她认为需要她介入的时候，便会以非敌非友的身份悄然现身。然而就是这样一个让人感觉可恨又无法理解的角色，她所求的却仅仅是哥哥的幸福而已。

经过鸟海路线，玩家们可以知道舞亚本质上是透在内心创造出的一个"理想的分身"，她与透的关系就跟有栖和有子很像，舞亚在梦世界中也拥有独立的意识和人格，可以说是现实中透的妹妹在梦中的投影。故事前期她之所以一而再再而三的干涉鸟海的梦，反复让美梦从途中变成恶梦，一方面便是让众人不沉溺在美梦中迷失自我，而更主要的目的是有意做出让哥哥厌恶的事，为了就是让无法忘记妹妹并始终被囚禁在悔恨中的他，能够狠下心舍弃对妹妹的感情。

不过舞亚在梦里也并非万能，她能做到的只不过是引导别人进入梦境，为梦提供舞台，她可以改变梦的细节却不能涂改梦的本质。她甚至可以是舞台装置，但却不是故事的剧本家或是演员，但是众人经历的梦境都是因为她的介入才变得有头有尾。事实上，透一度与她告别之后，透等人所经历的梦境就变得毫无条理。真实存在的圣诞老人，突然变成公主的咲和景子……世界渐渐变得不可收拾。直到舞亚再度介入，我们看到的各条线才有了一个像样的结尾。

在前三条路线中，透为了能与自己选择的少女携手同行，而通过不同形式彻底消除了舞亚的存在，这对舞亚本人来说也算是实现了目标。而在鸟海线，却发生了完全相反的展开。透虽然不再受到梦境的束缚，但他也接受了自己无法忘记舞亚的现实和始终存在于自己内心的舞亚，更利用舞亚的能力通过对梦境的改造影响有子的内心世界。

鸟海线终盘，梦和现实的缝隙间，透主动呼唤了那个从一开始就知道一切，一直在暗中



关注着梦的发展的妹妹，告诉她自己的愿望，这时候妹妹恶作剧地表示疑问：至今为止明明一直反对我通过梦境影响现实，可现在为什么哥哥又要这样做，而且还不经别人同意？

“因为我认为这样做才是更好的选择。”

透在这样回答的同时，舞亚竟然也学着他的口气做出解答。这时兄妹俩四目相对，同时露出得意的笑容——这么一幕，便是对两人兄妹感情的完美诠释。



作品评价与思考

众所周知，每月的月底都是工口游戏厂商的激战期，大多数公司都会选择集中在那么几天放出自己的作品，于是难免出现有实力的作品撞车的情况。今年2月月底除了本人介绍的『ハピメア』之外，也有『木洩れ陽のノスタルジーカ』和『僕が天使になった理由』等拥有一定实力的作品，不过从综合成绩来看还是『ハピメア』更具优势。该作不但成为多家网站2月份的销量冠军，在批评空间上也获得了众多作品中最高的评价。2月受到玩家关注的作品都因为某些原因被迫拉低了分数，譬如『木洩れ陽のノスタルジーカ』剧情展开显得过于平淡，『僕が天使になった理由』在青春外表下隐藏了深度的阴暗面……而『ハピメア』本身没有明显的缺点，再加上作品内容独具韵味，获得好成绩也就不难理解了。

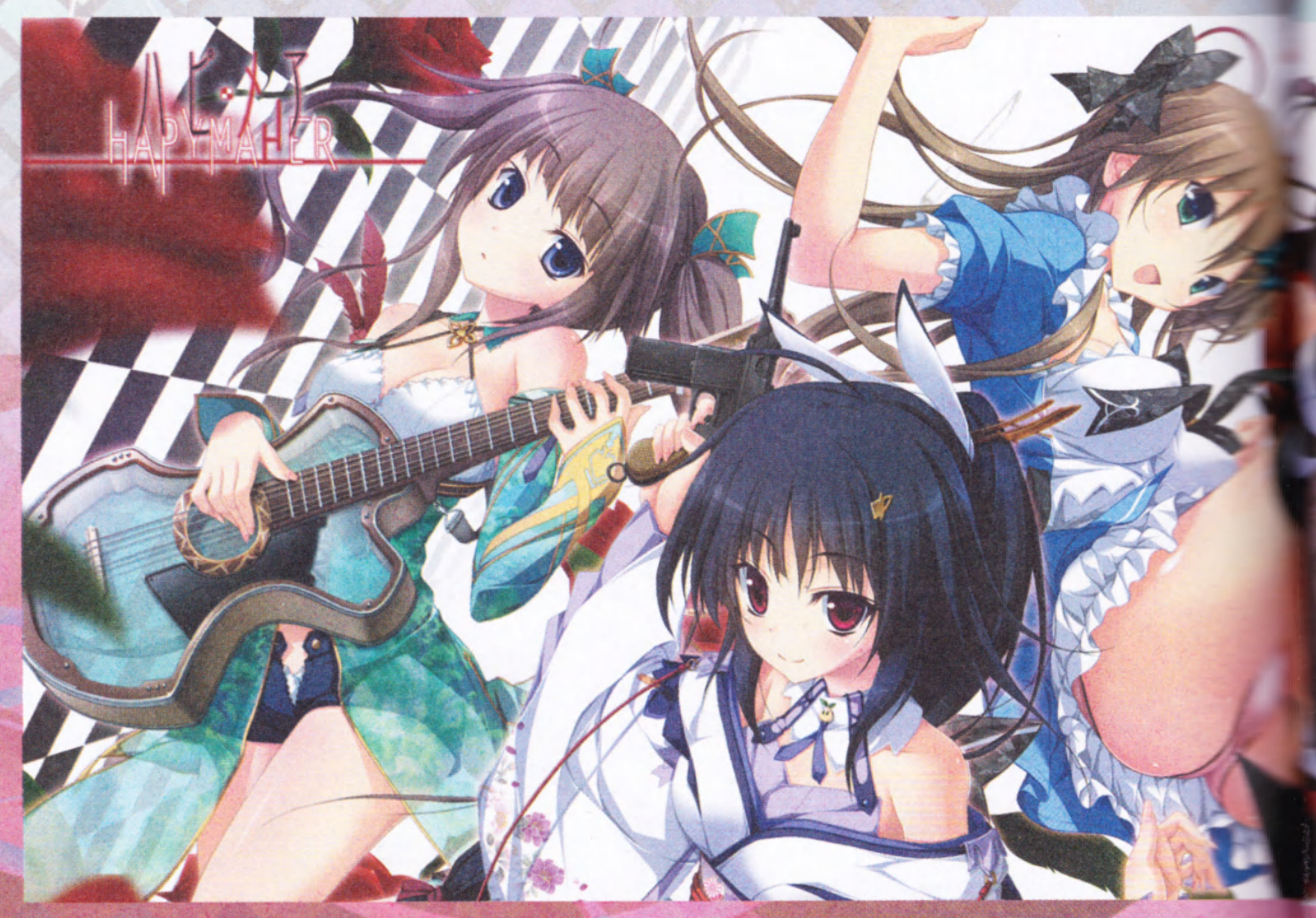


紫社的“最高杰作”？

Supreme Masterpieces

『ハピメア』刚发售的一段时间里，批评空间上该作的评分一度冲击90分高台，颇有一股让紫社扬眉吐气的架势，这与作品各方面都有不俗的表现脱不了关系。

本作同时启用了两位当家画师月杜寻和克。选择多位画师担任原画对紫社来说并不少见，可本作的特别之处在于这两位画师的画风差别很明显。对熟悉紫社历史和作品的玩家来说，月杜寻这位画师一定不陌生，他从紫社创业阶段就加入制作团队，从早期名作的『夏色小町』和『秋色恋华』中就可以寻到他的踪迹。经过数年的磨练，他注重妹子萌属性的主流画风现已成为紫社标志之一，他对人物眼睛和头发质感有比较独到的画法，本作中他所绘制的咲和景子两人皆有不错的表现。另一位画师克资历不长，他以制作同人游戏出身，2008年被工口游戏公司XERO相中，为旗下专注拔作的品牌C:drive.担任了几次原画，直到2011年的『未来ノスタルジア』才投入紫社阵营。由于『未来ノスタルジア』评价颇高，他作为画师也一举成名。『ハピメア』中他担任了有栖，弥生，舞亚的人设和原画，地位似乎比月杜寻还高。相对月杜寻，克笔下的人物更注重形体的魅力，强调女性的肉感和肢体动作，实用度比前者高上一等。本作中，萌与工口两种风格并存带来了较好的平衡，这便让两位画师的合作得到了好评。



本作音乐的出色无疑也是巨大的加分筹码，

而笔者之所以中意该作，也正是因为配乐和歌曲都十分出彩。

负责本作 BGM 制作的是在之前几乎无名的武川治，他隶属于小有名气的作曲家松本慎一郎主宰的音乐团体 M.U.T.S. music studio，之前有史可查的作品仅有紫社 2010 年的作品『夏に奏でる僕らの詩』。他所作的曲子普遍拥有突出古典乐器表现力的倾向，多用钢琴，小提琴营造乐曲的总体气氛，再通过多种乐器加之点缀，给人留下每首曲子都经过精雕细琢的好印象。在『ハピメア』中,他较多用到钢琴的独奏，譬如『灰色の群像』、『現実の触感』营造出了平淡现实中的舒适感,『錯綜する記憶』则通过温柔的旋律奏出了温馨的气氛。

由于故事是以梦境为话题，表现梦中奇幻气息的曲子也有不少。在梦中的茶话会中常用的 BGM『終わりなき円舞曲』是一首通过大小提琴的合奏渲染出高雅气氛的古典风乐曲，突出神秘诡异气氛的『胡蝶の夢』又是一首节奏感十足的舞踏曲。再看用于在高潮处煽情的『心の輪郭』和『幸福の残』都是使用了钢琴与小提琴的合奏，前者首尾如一地用舒缓而婉转的旋律传达了无奈和哀伤，而后者虽然同样以哀伤的气氛作为基调，但乐曲元素在推进中陆续增加，将气氛逐渐推至高潮，体现出坚定的意志和决心。

除了这些场景系配乐，本作的角色主题曲也极具特色，特别是『咲のテーマ Strange sister?』和『舞亜のテーマ invisible desire』这两首。前者作为咲的主题为了凸显人物和风大小姐的气质，在曲子前段使用了多种和风乐器，优雅气氛信手拈来，中端开始突然将电吉他混入主旋律，加重了曲子的现代感和厚重感，这独特的风格和复杂的乐曲构成在本作 BGM 算是独树一帜。后者既然是作为恶梦代名词的舞亚的主题曲，表现出恶梦阴森恐怖的元素必然是少不了的：经过宁静而阴暗的前奏之后，风管钢琴和小提琴相继参入一口气加强了曲子的厚重感，相对简单又不断循环的旋律在这里增添了一种仿佛在深渊里找不到出口的迷乱之感。

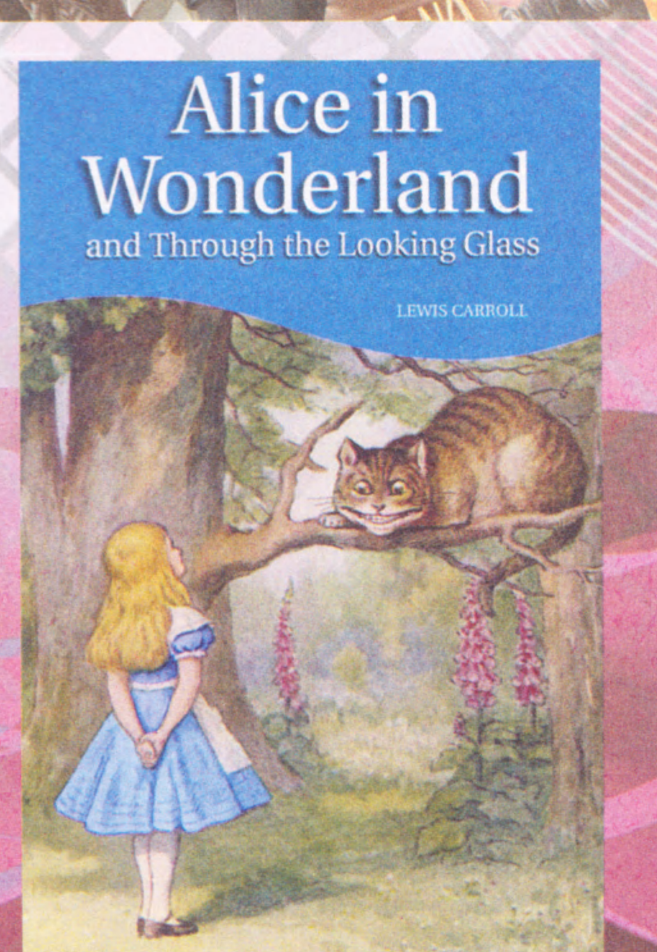




本作虽然只有 OP 和 ED 两首歌，但品质都相当不错，特别是 OP『夢の無限輪回』（不知是为什么，在初回特典 OST 里这首歌没有标名称）那梦一般飘渺的气氛和哀伤的感情印象深刻，跌宕起伏的乐曲与橋本みゆき温柔而有力的歌声的搭配也令人叫绝。

最后，再谈谈我们更应该重视的剧本。写手森崎亮人带来的剧本具有强烈的个人色彩，并且对他本人来说也是一次新的尝试。

首先要注目的是作中的梦境融入了许多向童话致敬的成分，为故事带来了不少趣味性。故事本身就是以『爱丽丝梦游仙境』为蓝本，梦境的主人公有栖名字读音与“爱丽丝”相同，她与童话中的爱丽丝一样能够在不同的梦境中穿梭，而作品中把探询有栖真实身份作为一条故事线索也与原著爱丽丝在旅行中不断自问的过程相吻合。其他角色身上也有相同的映射，譬如弥生登场时是借用了三月兔的形象，而个人线中获得了舞亚力量之后转变为红心女王；脸上常常挂着调皮笑容的舞亚无疑又是取自柴郡猫的形象。比较特殊的是，咲线和景子线分别融入了『睡美人』和『彼得潘』的元素，个人线情节也是以这两部童话为框架。



除了人物和故事的借鉴，本作还与『爱丽丝梦游仙境』同样采取了不合逻辑的铺叙方式，这对 GALGAME 来说是比较新鲜的手法。故事中舞台会来回在现实和梦境之间切换，每次切换并非一定有明确的提示，再加上森崎的文字叙述比较暧昧和飘逸，这使得观赏者必须依靠有限的信息来判断究竟此刻发生的事件是现实还是梦境——这也是森崎故意表现的虚实交错的奇幻感觉；另一方面，由于主要事件都发生在梦中，梦境自然是需要讲究逻辑性和合理性，各种各样现实里不可能的事态都可能发生，因此即便玩家可以预想到剧情发展的大方向，也很难预测下一秒会出现突发什么剧情，这也成为游戏带给玩家的有趣体验之一。

但是，森崎带来的这种特色同时也让许多玩家感到不适和反感。作中不管现实还是梦境，森崎在描写人物对话和内心独白的时候频频省略一些主语和宾语，让人不能轻易判断句意，给阅读造成较大困难；作中人物——特别是舞亚的台词也含有很大故弄玄虚的成分，对话还常常变成死循环，难以得出玩家想要结论，久而久之就容易让人产生烦躁的感觉。作中虚实交错的描写运用很多，虽然显得事件很丰富，但由于玩家无法及时判断某些事件究竟起到什么样的作用，难以预测故事的进度，也就会带来臃肿冗长之感。笔者个人认为如果『ハピメア』去掉一半废话，评价能比现在提升不少。

正是由于这些确实存在的缺点，数月过后的现在，『ハピメア』最终稳定在中央值 80 分，与拥有上佳表现的『未来ノスタルジア』基本持平。即便如此，许多 FANS 在谈论本作时都毫不吝啬的给予了“紫社最高杰作”的评价，甚至用到了“紫社浑身的一击”这样的形容，其原因，就在于本作强调的故事性和深度对于一直都止步于“角色系”作品的紫社来说具有重大的意义。

对“妹控”的挑战 Challenge to Sister Complex

由于登场角色中有一个“自称妹”的咲和一个有血缘关系的实妹舞亚，再加上一个有部分妹系特征的学妹景子，『ハピメア』从公布之初就被冠以“妹系作”的名号，被广大妹控所关注。实际上本作主人公也的确是一个无可救药的妹控，亲妹妹死后一直对她念念不忘，在现实里依靠假妹妹来支撑自己，梦里又造出真妹妹与自己作对……不过，本作难能可贵之处就在于，对于妹控的刻画并没有止步于二次元世界的定义，还与更广泛意义上“妹控”一词的原意挂上了钩。

我们一般意义上的妹控（Sister Complex），意指对妹妹抱有恋爱感情，或是想将其据为己有的独占欲的哥哥。这原本是一种关于特殊性癖（Fetishism）的俗语，但由于在日本文化中 Fetishism 与 Complex 关联在一起的情况比较多，现在妹控一词被当做 Complex（情结）用语得到普及。

尽管妹控一词如今并非专业心理学用语，但是大批心理学家，法国精神分析家依然从心理学的角度对妹控的产生和存在做出了解释。精神分析家雅各・拉冈指出，妹控心理的产生是因为男孩最初将母亲看做性爱对象，但随着发现母亲有父亲这一对象之后，而将爱情转投向更亲密的姐姐或妹妹身上。这种情况普遍都会随着哥哥年龄的增长和认识的逐渐完善而脱离妹控，而对于过度妹控产生的原因，至今没有准确的结论，认为幼少期的状态持续深化或是由于家庭出现某些机能障碍是较为主流的两种推测。

在『ハピメア』里，森崎亮人也从类似的角度对妹控这个行为进行了解释。主人公透在





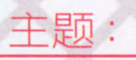


长大成人之后面对各位爱慕他的女性，总是畏畏缩缩，不敢与她们结为情侣关系，其原因就在于他深刻的妹控情结。一般来说，哥哥对待妹妹的感情在幼年期是尚未分化的，而随着年龄和认识的增长，哥哥明白爱情对象与亲情对象的区别之后才会正确理解妹妹的存在。可是本作故事里，由于透尚未理解这种区分舞亚就去世了，所以他对待舞亚的感情得不到区分就一直保留在内心，以至于后来也无法判断对其他女性的感情究竟是哪一种。故事共通线末尾透男变女的事件，便是通过排除性欲的干扰让他判断自己的感情是否是爱情过程。

虽然从故事和主题的角度看，本作对妹控的描述并不算作用很大，但是森崎亮人为人物在感情方面上胆怯的原因以及妹控情结的形成提供了实在又合理依据，这无疑提升了作品的说服力和文化底蕴。







主题：梦与现实 Dream and Reality

官方公布的本作标题『ハピメア』的英文写法为“HAPYMAHER”，实际体验过游戏便可知这其实是 Happy Nightmare 的缩写（虽然不知道为什么会插入了一个 H），即“幸福的恶梦”。作品内容也确实描述了这样一个梦境。

对一般人来说，所谓美梦即是梦到美好的事物，『ハピメア』中角色们虽然能在梦中实现了自己的心愿——透与妹妹舞亚再会，咲能够与透毫无桎梏地在一起，弥生可以不与透分别，而景子则获得了只有一个人的世界，有子能在梦中扮演自己理想的存在……但是这些美梦却因为太过甜美，以让人们不愿醒来，无法面对现实，这样的美梦从现实的角度来无疑是一种慢性毒药般的恶梦。

即便是生活在梦中，只要本人不会察觉，那对他来说也是一种幸福。在本作故事中，这样一种唯心主义思想拥有实现的可能，但是最终森崎亮人依然对其作出否定，作中每条路线无一例外地对现实表现出压倒性的肯定——不论现实有多残酷，我们不应该一直逃避在梦中。逃避或许能让本人得到解脱，但对于关心自己的人们来说则是一种伤害。只有立足现实，与大家共同面对，才能获得真正幸福。

最后值得注意的一点，由于最终的鸟海线里揭露了前三条路线的故事全都发生在有子的梦中，这样仿佛是对三位女主角的幸福的全盘否定，可实际上并不完全如此。鸟海线里的男女主角们都记得曾经做过的梦，也有线索表示那些梦可能是现实中平行世界的可能性；更重要的是，三条线的终幕部分都不是紧接在上一段剧情之后，中间明显存在时间的跨度，这暗示了终幕部分并非梦境而是发生在现实。一方面，我们可以单纯认为这些终幕单纯是平行世界的场景，另一方面，由于鸟海线里透表示在解决了有子的问题之后会对三位女主角有所交代，那么这些终幕可能就是他选择的结果。



Further Reading

扩展阅读

关于剧本写手 森崎亮人

Morisaki Ryouto

与现在随便点开某个厂商的新作消息都可能发现森崎亮人这四个大字不同，出道早期的他可以说完全是在默默无闻中度过。起初森崎亮人只是一个普通的工口游戏玩家，与许多一样，在通关游戏之后会写写评论和感想文，偶尔还会创作同人小说。



▲惊天之雷『白い軌跡～White Spur～』

2002 年，由一个连公司主页都没有的无名品牌 Modern Times 发售的一款名为『白い軌跡～White Spur～』的游戏中，森崎首次以剧本写手的身份亮相，可是该作发售后就如扔进一潭死水一般毫无反响——这也是理所当然的，因为这款作品在谈论剧本无不无聊之前，玩家首先必须面对劣质到极点的系统和有如排山倒海之势袭来的成群 bug：游戏没有安装选项（只能手动复制），不能全屏（只能手动调整显示器分辨率），不能 skip，没有文本 log，系统反应极慢，语音立绘不能正常显示和播放，死机无响应常常有，还存在 100% 无法跳过的脚本错误，导致游戏无法继续进行……不仅是那些被还算漂亮的人设给欺骗花 8800 日元全价购买了本作的玩家成了受害者，森崎摊上如此劣质的处女作也确实是被这家公司给坑害了。

这之后他又回到了普通玩家的状态，并在 2004 年的时候遇到了一部改变他写手生涯的作品，那就是 Type-Moon 的『Fate/Stay Night』。因『Fate』深受触动的他一如既往地投入到了『Fate』的二次创作，并在 Comike 上发表，他自己也没想到这次创作为他带来与型月的机缘。『Fate』大卖之后，型月社立刻开始了 Fandisc『Fate/hollow ataraxia』的准备，并确定采取由奈须きのこ担任主线剧本撰写，而支线小短篇都交给招募来的写手负责的方式。奈须招募写手的方法也很简单，就是从 CM 和网上搜索关于『Fate』二次创作的文章，从中发掘出有潜力的作者，而被他相中的其中一位写手，就是森崎亮人。虽然对于玩家来说『Fate/ha』的精华部分只在奈须亲自执笔的部分，其他写手的剧本并没有太大价值，但对森崎来说则是打开了一扇事业的窗户。



『Fate/ha』之后，森崎便很快与后来的大东家 Chuablesoft 相遇，其后便通过与该厂的多次合作，逐渐积攒人气和实力，到近一两年已经拥有相当固定的 FANS 群体，并出没于多个游戏品牌之间。前面也提到过，森崎亮人至今涉及过多种风格的剧本，给人留下样样通吃的印象，在角色系和剧情系作品两方面都颇有造诣。在角色系作品方面，由 Chuablesoft 出品的『Sugar+Spice!』系列拥有极好的口碑。特别是系列第一作将人物魅力放到表现最高级，将无数个平凡生活的小事件与后期的主线故事串联起来，塑造了一个个鲜活又可口的少女形象，作品通过对少年少女内心世界细腻的描写佐以洋溢着青春色彩的故事，奏出了一首万人喝彩的青春赞歌。可以说正是『Sugar+Spice!』这款由他独立负责剧本的作品，向玩家们证明了他作为写手的价值。

森崎严肃的剧情系作品数量并不多，至今为止算上『ハピメア』也就三本，但每一作都获得了极高的评价。另两款作品分别是由あっ



▲ 森崎亮人加入 Chuablesoft 后的第一作——『あまなつ』

ぷりけ－妹－和あっぷりけ两个姐妹品牌发售的『フェイクアズール・アーコロジー』、『Re：birth colony –Lost azurite–』。尽管这两作之间故事上没有直接联系，但由于作品发生在类似的舞台：未来世界的某个与世隔绝的生态城市，因此被看做是一个系列。前者在创造了一个独具魅力的 SF 世界观的同时，通过刻画向往飞天的主人公的奋斗过场，逐渐将世界真相的展现出来，其富有魅力的人物和精彩的剧情深受好评。而后者虽然延续了同一个世界观，却带来了完全不同的展开：由于生态都市已经达到临界点，人类为了生存不得不走出摇篮，主人公们不得不一面释放内部矛盾，一面谋求突破牢笼回贵世界的目标，在故事编排上又让玩家们重新认识到了森崎的创造力。

不过这两部作品中，森崎有意地采用了与其他角色系作品完全不用的笔触，遣词造句比较饶舌，或许他本意是想让剧本文字看起来不那么白开水，或者说更装逼，但却造成了令大多数人表示理解苦难的弊端——在『ハピメア』里也有相同的情况，但那边还以用梦境的特殊性来解释，但这里两个 SF 故事则感觉不到让文字变得难解的必要性。从这方面倒是可以看出，作为写手，森崎亮人对文字的把握能力还有待提高。

虽说森崎亮人并非万能，但他在角色系作品方面安定的发挥，以及剧情系作品良品率 100% 的表现的确值得厂商和玩家所信赖。就笔者个人来看，森崎的确是一个有想法的才能的写手，如果能改掉写剧情喜欢拐弯抹角的怪毛病，晋身一流写手指日可待。









简单易懂的紫社指南

A Guide of Purple Software

1998 年，名为 Purple 的品牌 JUST 有限公司旗下建立，并在 3 年间发售了 5、6 款作品。2002 年由于 JUST 将品牌转让给了另一家 PC 游戏制作公司 Lairi（即现在的クリアブルーコミュニケーション），品牌的名称也同时改变为了 Purple software，到此为止我们现在俗称的紫社才正式诞生。

2002 年到 2013 年这 11 年中，紫社可谓稳步发展壮大，不含 FANDISC 在内一共推出了的 18 款作品，产量不低。这些作品包含了各种各样的题材，但它们几乎都可以体现出品牌的两大特色。首当其冲，就是对演出效果，游戏环境等系统方面的高度优化。在这方面紫社始终走在业界前沿，随时都为玩家提供最人性化的游戏系统和十分华丽的演出效果。2004 年的作品『まじぶり -Wonder Cradle-』就可以调整下雨和落樱的动态效果，2007 年的『プリミティブリンク』率先使用了宽屏分辨率，2008 年『春色桜瀬』中大量动态演出让人惊艳不已……这些都是超前的例子，而一步一步累计起来系统改良，到现在的『ハピメア』里，系统和设定可以说能够满足玩家的任何要求。另外，部分紫社作品还不惜花大价钱请来知名动画师创作全动画 OP，让作品的豪华度大幅提升。







紫色作品的另一大特色便是对角色系的执着。品牌的处女作『はっぴ・ぶり・でぃんぐ』以“现代版童话”为口号描写了一个有魔法存在的幻想世界，从该做开始参与创作的画师岩崎考司为今后紫社的发展指明了一条明确的方向，自此紫社便确立了将重视角色萌作为立社之本。这条路线经过『夏色小町』等数款作品的锤炼，渐渐得到了玩家的肯定，并在品牌第六款作品，2005 的『秋色恋华』实现了 2 万本销量门槛，晋身中坚厂商之列。『秋色恋华』之所以能够取得成功，便是制作者们并没有满足于角色萌这么一项基本要求，作中男女主角会因为“人与人之间秘密”而遭遇感情和信赖关系的危机，在主人公解决这些问题的过程中作品完成对人际关系的探讨。相对于故事内容分散的普通角色系作品，为作品提供一个大方向



和一个明确的论题，自然会使作品拥有更强的感染力，角色形象也会更深刻。

而在接下来的 2006 年『あると』又一次证明了对角色系作品提出高要求绝不会有坏处。这款作品在创作时受到了当时 minori 的老大酒井伸和反对“角色记号化”主张的影响，从角色设计到剧情设置都极力回避约定俗成的元素与都合主义，再加上作品选用了饮食店题材，将对『Pia♥キャロットへようこそ !!』系列的致敬和延伸作为一大主题，从人物到故事方面都充满了新意，因而也取得良好的市场反应。这时候的紫社几乎达到了巅峰状态，的确是足足地赚了一把，因此才有钱为后来的『プリミティブリンク』、『明日の君と逢うために』同一年的两款作品砸钱制作动画 OP——而让人难以预料的是，这两款作品竟然差点成了紫社的最后辉煌。

07 年的紫社发生了一场重大转折，创作核心人员兼头牌画师岩崎考司突然因脑溢血英年早逝，这让紫社上下蒙上了巨大阴影。之后数年内的作品连连挫败，特别在 2008 年备受期待





和注目，并投入了重金的新作『春色桜瀬』惨遭滑铁卢，为公司带来沉重的打击。可是我们反观这部作品，就会知道其失败是必然的：剧本空洞无物，日常百无聊赖，更让玩家反感的是明明公布了大批角色却只有一半可以攻略，而且明显是为 FANDISC 做了分割……不过实际上本作销量实在太过惨淡，FD 也只能落得胎死腹中的下场。『春色桜瀬』是紫社急于求成酿成的恶果，但是这种浮躁的气息竟然一直缠绕了品牌数年时间。

从 08 年到 10 年之间的数款作品始终没有打破不温不火的状态（其中也包括森崎亮人与紫社初次合作的『夏に奏でる僕らの詩』），唯有 2010 年底的『初恋サクラメント』获得了还不错的评价，可是由于老玩家大量流失，一部尚可的作品并没有使紫社脱离窘境。直到 2011 年的『未来ノスタルジア』，这部打出背水一战的作品才真正将紫社从破产的边缘拉了回来。关于这部作品的也有不少话题，譬如本作在开发期间还传出了『初恋サクラメント』的画师仍然没有收到稿酬的传闻，让紫社上下受到各种猜疑，譬如为了保证质量而请来在『明日の君と逢うために』中大受好评的写手镜游，却因为镜游笔速达不到紫社想要救急的要求，中途换来一个写惯了雷作的写手 tiro，导致作品前后存在一些不吻合；发售后许多 FANS 乐此不彼的争论是否是 tiro 这位写手是否能成为救星，可在 2013 年上半年的新作『しあわせ家族部』里他的实际表现就烂得不可理喻……

不管怎么说，『未来ノスタルジア』最终在销量榜上取得了很不错的成绩，这款拥有极高完成度的作品一度与『明日の君と逢うために』并称为紫社最具故事性的两作——直到『ハピメア』的到来。



Epilogue 结语：梦的明天

『ハピメア』带来的革新，是对紫社传统理念的挑战，也是对紫社本身界限的挑战，森崎亮人的剧本在没有忽视对紫社本身“角色萌”的基础上，将他在“アーコロジー”系列里对世界观和故事的构架能力发挥了起来，使剧本的故事性达到了紫社前所未有的高度，为玩家展现了一个如梦似幻又颇具现实意义的故事。尽管作品本身存在一些瑕疵，但它足以证明紫社未来拥有更多的可能性，也证明了森崎亮人的确是一位有实力和潜力的写手，因此我们也有理由期待双方的下一次作品……当然，在那之前，『ハピメア』的 FANDISC 还没好吗？什么时候才有舞亚的专门路线而不是一个草草收尾的 BAD END 呀？▲

微博控！无节操漫画巢穴！


二次元狂热 IOS 版


二次元狂热安卓版

■文 / 微漫画　■责编 / 如月千华、jedi　■美编 / 迷梦

微博作为新时代的宅佬日常，拯救了从前两耳不闻窗外事，一心只撸 ACG 的阿宅们。那么如何在微博上轻松定位感兴趣的动漫话题，GD 同好和画师呢？如何把自己羞♂羞的画作展示给更多人看呢？相信“微漫画”不会让你失望！

微漫画是新浪微博的官方漫画平台，汇聚了大批优秀的中国原创漫画作者，提供最优质的漫画阅读体验……停停停！这种官方说明你肯定不感兴趣！概括来说这货就是微博上的漫画展示平台，更是微博画手们的无节操聚集地！那么这个被粉丝们称为“节♂操圣地”的微漫画到底有哪些掉节操的作品呢？就让笔者为你介绍一下吧（部分漫画可以在二次元狂热手机 APP 上试阅）。

『跟我一起去欺负小恐龙』

作者：达哩嗝达

作品围绕着一只超爱糖豆的呆萌小恐龙，展开了一系列温馨搞笑的小故事。在故事里，小恐龙总是被朋友通过各种方式捉弄，纵然被欺负，它也仍然乐观开朗。当你心情不好的时候，就跟我一起去欺负小恐龙吧～

著名绘本漫画家达哩嗝达火热连载中的作品，作者是个被称作“女汉”的妹纸，因此节操肯定高不到哪去。本作的主角小恐龙人气极高，甚至还被男粉丝纹到身上。据说还成功撮合了一对三次元情侣。想追妹子先学学怎么卖萌吧！本作堪称微博萌系绘本典范。



『末日的明天』

绘画：徐辉　原作：最后的卫道者

没有法律，没有敌人，没有朋友，没有粮食，没有洁净的水，没有干净的空气。四周只有同类，他们唯一的目的就是想从你身上掠夺更多的东西。可能是你的衣服，鞋子，孩子，生命，或者仅仅要你的肉体来满足他们的口腹之欲……

国内关于打斗题材的漫画有很多，此作绝对是个中翘楚。作者徐辉绘画功底扎实，打斗场面震撼十足。『魔王养成计划』、『全频道干扰阻塞』也是出自他手。虽然大胸妹子一出场就被秒了，好在后来登场的女主很是给力，一棍子就打出脑浆哦～作者原本还是比较有节操的，但由于经常和编辑在深夜里搅基，节操值受到了一定影响。

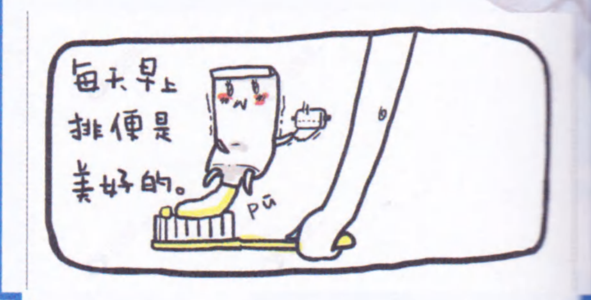


『原汁小清新』

作者：桃酥枕头

原汁重口小清新，个人生活趣味，无营养无深刻意义起不到教育目的的正能量涂鸦小集。

这个作品绝对是披着小清新外皮的重口味漫画！画风萌得你一脸血，内容却极其闷骚内涵无节操。作者本人可是个真正的美人，然而当你看完她的作品后就会发觉，这就是传说中的隐藏很深的抠脚女汉！



『超有病』

作者：孙渣

“明明是作者有病，为什么要我这个读者来吃药！”

【以往的临床实验证明，本漫画可能含有令人不快、破坏心态平和、毁灭心智的内容。请谨慎挑选您的健康读物，确保身心和谐发展】

作为当前网络最热门最无节操的漫画之一，此作绝对是彻底碾碎三观的典范！作者脑洞极大，各种梗的神展开令人看得欲罢不能。但是此作也因内容影射太过直接，而多次成为微博众人争议的焦点。其粉丝也个性十足，从人民警察到公知大号，更多是深度、屌丝和基佬。

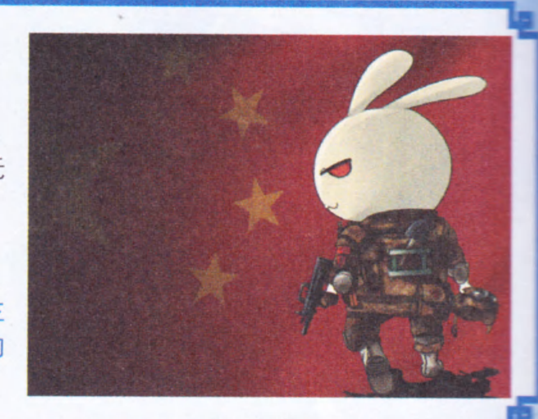


『那年那兔那些事』

作者：逆光飞行

俏兔子大战傻贼鹰，和历史什么的完全没有关系～种花家这只坚强可爱、迷恋小钱钱的兔子感动了无数国人。愿我有生之年，得见你君临天下！！

作者逆光飞行是个十足的军宅，这货最无节操的地方就是卖萌！随时随地的卖萌，然后无耻的骗更！本作将中国近现代历史上的一些军事和外交的重大事件以漫画的形式展现出来，是非常值得一看的爱国主义科普读物。微漫画作为该作的首发阵地一直定期更新。故事中坚强质朴的兔子感动了无数国人。看懂的人边哭边笑，看不懂的人一头雾水。骚年们，快去补历史课吧！

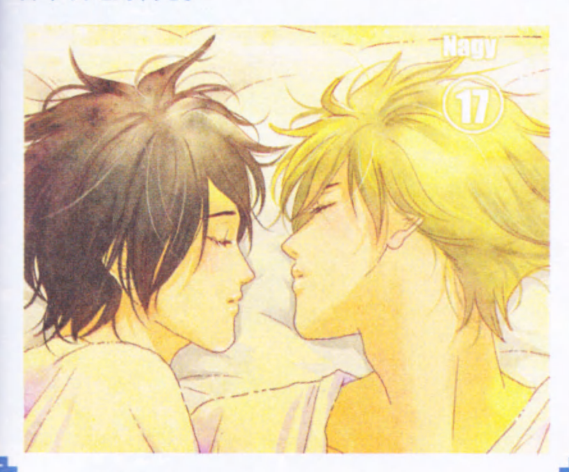


『love song』

作者：Nagy

漫画讲述了两只情路坎坷的美少年在遇到对方之后彼此治愈的故事！附带妖孽攻及人格分裂攻各一只！

治愈系校园耽美漫画。曾获得微漫画“最受欢迎少女漫画奖”和“最佳新人奖”。作者画风清新唯美，淡淡的忧伤和脉脉的情愫夹杂其中，让人回味良久。经常虐待小受的作者节操已掉光。



『茧和萤』

绘画：林跃然　　脚本：荀夜羽

患有社交障碍的叶建是个性格懦弱的死宅，大学时的一场校园暴力给他留下了严重的心理阴影，他在休学期间就成了啃老族家里蹲。在被终于忍受不了的家人赶出家门面对社会时，叶建才意识到他事事逃避的个性给自己带来了多大的负面影响……

从二次元毕业，就可以成为大人了吗？你是否有三次元交流障碍？你遇到过与主角相同的烦恼吗？这部作品是微漫画强力推出的励志类职场漫画。故事取材新颖，从二次元的角度来解读职场，后续发展也相当值得期待！不过女主一出场就被埋胸这样真的可以么？由于编辑节操太低也使得本作受到牵连……



『血族传说』

绘画：砚七　　原作：妖舟

BL9527 年，一个在宇宙里漂泊了上万年的冷冻箱在血族统治的星球上解体。里面惊现面色红润气血旺盛的人类少女一枚！血族长老翻遍宇宙生物典籍，终于确定这货为 2012 年毁灭的某蓝色行星上的幸存物种。糟糕的是，这是最后一只。更糟的是，这只闻起来，是如此的好吃……

吸血鬼的故事说是烂大街也不为过，但你见过哪个有节操的吸血鬼故事敢描写女主来大姨妈？！由晋江著名作者妖舟的小说『BLOODXBLOOD 血族传说』改编，【可食用人类少女】高大胖和【垂涎三尺随时准备啃之】的血族之间的无节操爱情故事！你感受一下。



『真实的灵异经历』

作者：戚___

这是一段毕业时遇到的真实的灵异经历，漫画全部由当事人口述内容改编。这可不是什么魑魅魍魉美女书生的聊斋，这是活生生的见鬼！

虽然本作是恐怖题材的漫画，但是作者巧妙利用画风转换给故事增添了许多恶搞与幽默，这样即使那些害怕恐怖漫画的读者也能轻松接受了。

——如果你相信了前一句话，你就等着被吓死吧。把读者吓哭的无良漫画，节操值完全为负。





『2-13 公寓』

绘画：眠狼　　脚本：荀夜羽

用人生第一桶金买了豪宅马上就陷入公司解体失业的男主宋凯，不得已只能靠出租新居来赚钱。可惜祸不单行，为救流浪猫而坠楼受伤的悲惨男主，再度醒来时居然得到了“听懂动物语言”的 buff。于是，5 男 1 女 3 萌宠的欢乐故事，就在同一个屋檐下喧嚣的上演了！

身兼插画师和同人作者的眠狼，与著名写手荀夜羽合力打造的漫画作品。据说由于漫画中的 3 只宠物太受欢迎，导致漫画中的人类已经不再是猪脚。漫画中的几位帅哥（含伪娘）也各具特色，唯一一位女性还是个腐的。编剧节操太低，于是这部漫画被定位为无节操耽美剧……



除了这些，微漫画还有很多家喻户晓的连载作品：『长歌行』、『菊花笑典』、『七公主』、『爆笑校园』等等，漫友文化、天闻角川、夏天岛、尚漫等多家漫画机构在此上传。喜欢同人的读者也可以在这里大饱眼福，魔兽世界、火影、盗墓笔记、剑网三……海量同人闪瞎你的眼！当然也有不少腐物请谨慎阅读。小编就啰嗦到这里，剩下的你自己去翻吧。

想 GD 微漫画进行签约的画手，就把你的人气值、节操值统统展现出来吧！上传作品后，人气达到一定程度就有机会得到微漫画的签约邀请。签约之后福利多多，除了出版，还有机会被改编成动画和游戏！顺便一提新浪微漫画是可以用手机看的，安卓、苹果都无压力。搜索“新浪微漫画”下载客户端就可以了。由于这里的作者节操掉得满地都是，你也许可以趁机在这儿捡一些带回家……最后祝各位越来越有节操！▲



In Progress
首发日 2013/7/Mid
世界千年物語
Tales of Chronicles of the World
{ SCHEMER & DIRECTOR } 小穆
{ COMPOSER & ARRANGER } 鲛此 / cnsouka / codephoneix / kide / 半璧
{ VOCAL } 冥月 / mokona010 / 祈Inory / 小爱的妈 / 瑶山百灵
{ LYRIC } koronko / komine / Turtlelzzy / 古陋名
{ COVER } 杨杨提督
{ ILLUSTRATION & DESIGNER } Rei
{ SPECIALTHANKS } HITA / YYCHAN / 许多年 / 章鱼烧
LUNAR 蝕 ECLIPSE PRESENTS
ORIGINAL SOUNDTRACK
gesshoku.taobao.com
魔都CP12
首发日 2013/6/11
{ SCHEMER & DIRECTOR } 冥月 / 小穆
{ COMPOSER & ARRANGER } cnsouka / Haloweak / Ryuu / Tim / 鲛此 / 半璧 / 天钦
{ VOCAL } 冥月
{ LYRIC } koronko / komine / Turtlelzzy / 古陋名
{ ILLUSTRATOR } 15蓝 / HJL / Rei / RUBY / 鲁硬 / 修罗城 / 亚音 / 杨杨提督
{ COVER & DESIGNER } Rei
{ SPECIALTHANKS } LBG / VanguardSound
AUXO


TOUHOU
IPPONMANNZOKU
■Illus by 唯
東方一本滿足
■《東方一本滿足·貳》 ■出品：崩坏一番工作室
■封面：77GL ■主催：崩坏紫
■繪師：C7肘 DreamCatcher FeliceAda
Neko Sky Spirtie TID
廁所董事長 町田西瓜 哈路卡
木shiyo 能登鶇 唯(弎維鍋像) 銀Silver
■通販：http://koakuama.taobao.com
■微博：http://weibo.com/houkaiko

怀旧主题同人插画集

Memory Ⅱ

企划：羊习习
社团：重庆制造漫画社 Answer
编集：羊习习
级别：全年龄向
规格：25X25厘米
页数：100P
定价：90RMB
天窗：http://doujin.bgm.tv/subject/14861
宣传微博：http://weibo.com/2094216695/
（网络通贩地址请关注微博及天窗信息）

◆ 插图 :alcd /Ask / 啊喵罔迷路♂ / 白叔叔叔 / 八才 / diamondust / 韩一杰 / Itsia / JYU / KIKIRA / KSHABILLYA☆ / 莱伊炮 / LAS / 洛 / 璐ZLUU / Moca / 木子翔 / Nineo / November星 / PHI / Reira Rained / 酥酥 / starry /sunmomo / Sirius SKNANA / Wei / 夏木 / YEW / Yilan / 妖魔君 / 炎铃 / 羊习习 / zero_alice / エリ

◆ Guest：LOGOD / 吓语 / ラピ / さき@器5し29?30








吃!
Eat
天窗地址: http://doujin.bgm.tv/subject/14532
魔都CP12首发
V+食物主题本: 吃!
厨师阵容:
八宝 萝卜mi 牧童的短笛 粗米
king witchonly 冰柜子 分贝子
七条 ChevaSiS 河豚 Gyaza伽莎
银silver Robin JYU 大鱼Edora 小骨
主厨: king 厨房: 神曲公社 餐厅: 十字仙踪

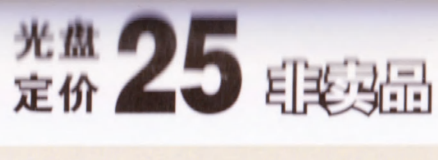

THIS IS ALL ABOUT Key!
键语泪梦曲

Two Dimensions Mania
二次元狂热

2013 Jun. 06

二次元狂热工作室制作
发行热线：(010)64484866
官方微博： http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱： jediliao@gmail.com

封底故事
witchonly
初個人志『K』



光盘
定价 25 非卖品